3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.93
研究中心
超级机器人大战A 携带版
攻略透解
勇者斗恶龙V 天空的新娘 NDS
口袋光环
洛克人ZERO2
极限挑战影像（下）
高达 激战宇宙 PSP
特快专递
新世纪GPX高智能方程式VS PSP
合金弹头7 NDS
传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团 NDS
救急救命 超执刀2 NDS
节奏改造大战 龙剑战记2 NDS
专题企划
迎北京奥运
看虚拟征程
特别附赠
《掌机王SP》迷你手册
掌机王Sp 迷你手册
MOMO

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2008年8月24日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中161页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第95辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5 PLUS 烧录卡 2名

SCDSO 烧录卡 2名

M3DSR 烧录卡 2名

二等奖

SC-miniSD 烧录卡 1名

北通二代直插座充 BTP-6369 1名

SC-SD 震动版烧录卡 2名

北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



黑角电子有限公司





龙漫电玩

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注







写在前面

眨眼暑假已经过了一半，不过想必各位玩家此时仍在疯狂打游戏吧。打游戏归打游戏，各位学生朋友可千万别忘了堆积在书桌上的暑假作业哦。若是因为作业没写，家长一怒之下掌机有个三长两短，那可就得不偿失了。

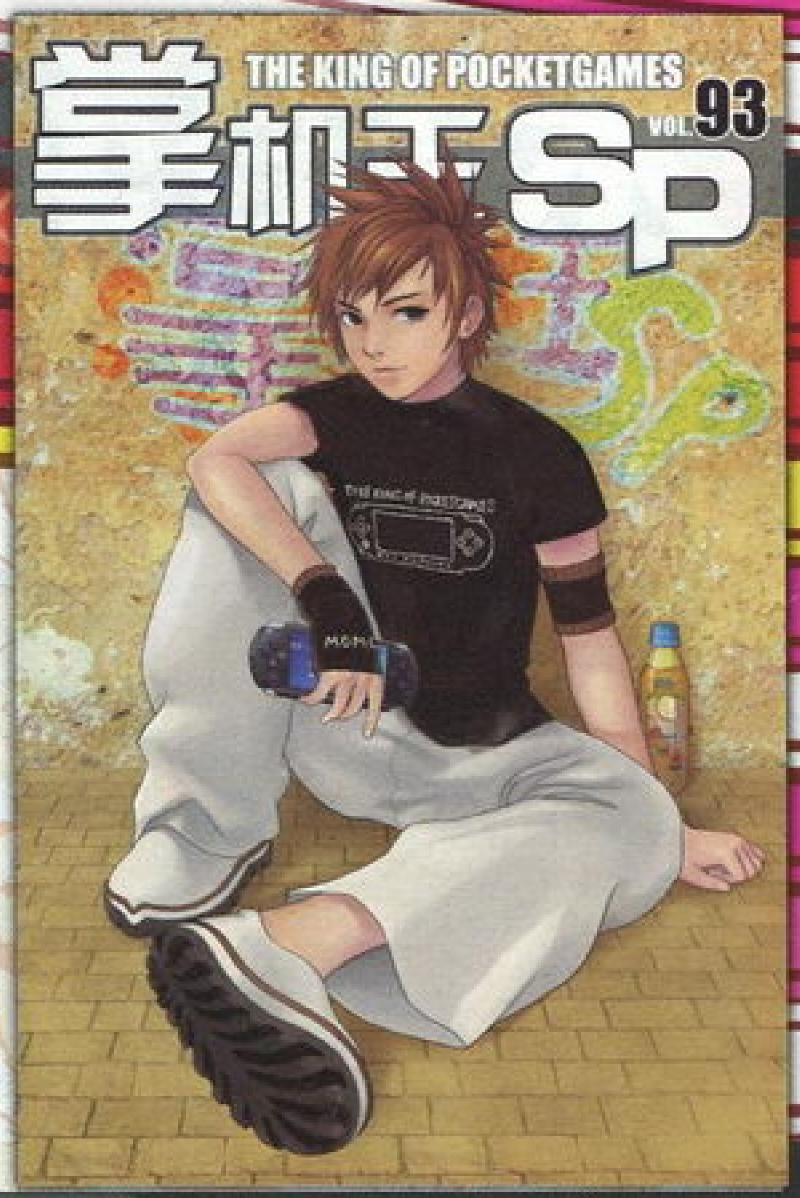
近日编辑部因为某一款格斗游戏的发售，突然掀起了一股格斗热潮，就连平时对此类游戏不怎么感兴趣的编辑也开始苦练。可是由于最近的工作量并不少，某些编辑为了挤出时间来游戏，甚至放弃了吃饭和睡觉，每天工作一结束就跑去战。不过话说回来，大家同时爱上一款游戏并聚在一起玩的感觉还真不是一般的好。

为了让玩家们能够轻松地玩上新作，本次我们为各位奉上一本特制的迷你手册，当中收录了最新的游戏介绍以及详细的下载地址，大家不用再把宝贵的时间浪费到找游戏上了。另外，迷你手册里还为玩家准备了上色用的美图线稿，大家尽情发挥吧。上完色后可将你的作品寄来，我们会从所有玩家的图中选出最具“特色”的并刊登出来。想要展现自己的艺术才能吗？那就不要犹豫，拿起笔涂出你的个性作品吧。

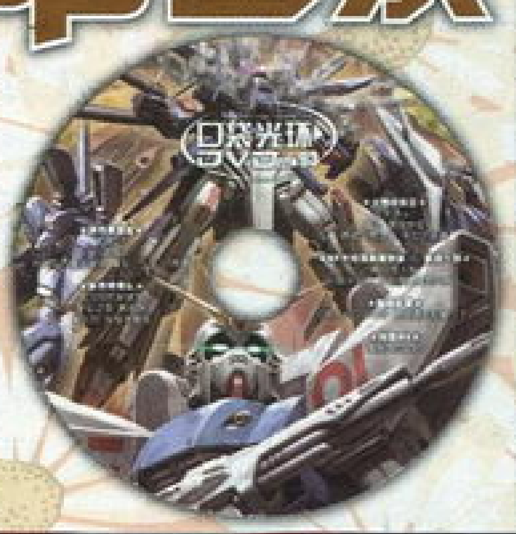
洋葱



本辑责编:陈慧娟 美术总监：吴松 封面画师：变色猪



掌机王SP目录



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本编内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION



本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

事件 EVENT

媒体："我们对这届E3很失望！"，09年E3有可能再次转型



2008年的美国E3媒体及业界峰会已经落下帷幕，这已经是E3自2007年后的第二次规模缩小的展览了，虽然有"《最终幻想XIII》跨平台"这样的大消息爆出，但展会后大家的反应却不是非常强烈，不论是普通玩家，游戏厂商、媒体记者还是业内人士都表示对今年的E3感到失望。

"我讨厌这样的E3。"EA公司首席执行官John Riccitiello日前在接受《旧金山记事家报》采访时如是说。"我们要么回归传统的E3，要么另辟自己的私人独立展会。"而Wedbush Morgan公司的著名游戏产业分析专家Michael Pachter对于本届E3也是不留情面。他认为现在的E3已经失去了以往的可看性，展会本身"正在一步步走向消亡"，除非游戏发行商和硬件生产商们能够意识到大家对于目前的展出形式已经失去兴趣，否则情况不会发生改观。

据悉，本届E3结束后，不少玩家和媒体以及业内人士对ESA反映，大家还是普遍喜欢原来E3的办展方式——巨大的展台、震耳欲聋的音乐和穿着凉快制服的Show Girl可以让厂商们尽情展示自己的产品，也有许多小型会议室可以供业内人士们探讨一些专业的私秘话题。至于媒体和记者，最棒的部分是你可以与那些业内大腕们谈笑风声，与Show Girl们握手合影，然后在展台逛上一圈跟试玩游戏的人扯一扯最近的热门大作。

而面对这样的评论，E3主办方美国电子娱乐软件协会（ESA）还是依然打算将这个历史悠久的游戏展会坚持下去，因此变革的问题也就变得前所未有的现实，而ESA方面似乎也已经有了一些自己的打算。ESA官方发言人表示："像往年一样，我们已经开始向参展厂商和参加者们征集有关潜在改革可能性的意见。当我们的调查完成并通过董事会的讨论，我们就会公布2009年E3媒体及业界峰会的具体细节。"

2009年的E3是否会恢复以往的方式向普通玩家敞开大门呢？我们拭目以待。



■索尼展会的PSP游戏阵容中出现了《战场的女武神》的预告影像，后来SEGA方面出来澄清了事实：这不过是PS3版《战场的女武神》的美版，是索尼放错了。所谓的PSP版，只不过是个美丽的错误。



软件 SOFTWARE

唐人街上的战争，《横行霸道》登陆NDS

来自E3任天堂方面的消息，在本届E3展前发布会上，任天堂正式对外公布了在欧美地区最为流行的游戏“《横行霸道》系列”将在NDS上正式推出系列最新作的消息，这将是本系列第一次登陆NDS平台。

据悉，本作将被命名为《横行霸道 唐人街战争》（Grand Theft Auto：China Town Wars），依旧由Rockstar Games公司负责开发，游戏的故事背景设定在现代的自由城，剧情方面则区别于以往任何一代，为完全原创。虽然有关游戏系统方面的信息还很有限，但官方保证本作将继承系列一贯的自由风格和爽快玩法。目前本作的分级情况尚不清楚，任天堂官方也没有确认将会在游戏内容上做出怎样的调整，但可以肯定的是，作为NDS上首款“《横行霸道》系列”原创游戏，本作绝对会受到各方的格外关注，对本作感兴趣的玩家，请时刻关注我们的后续报道。

软件 SOFTWARE

“《抵抗》系列”新作正式登陆PSP



“《抵抗》系列”作为PS3主机上的主打大作，在业界的影响力已经越来越大，而之前我们也曾报道过本系列有望登陆PSP主机的消息。在今年的E3索尼展前发布会上，SCE便正式为玩家带来了PSP版的系列新作《抵抗 惩罚》（Resistance Retribution）。

据悉，《抵抗 惩罚》将由Bend Studio公司开发。游戏如之前制作人所称，将按照掌机平台的特点进行调整，不再根据系列惯例使用第一人称视角，而是采用第三人称肩追尾视角。游戏依旧以射击为主，从E3索尼展前发布会上简短的预告片上来看本作武器种类丰富多彩，游戏中还运用了大量的电影化特写，场景特效和细节都相当出色，BOSS战非常震撼。SCE方面表示，本作预定于2009年2月4日发售。

硬件 HARDWARE

神游推出iDSL新颜色主机“DS蓝黑配”

继年初iQue神游成功发售红色与黑色混搭的“中国龙限定版DS”掌上游戏机以来，混搭就成为众多DS玩家热议的话题。日前，iQue神游正式对外宣布，将再发布一款混搭主题的新颜色产品，为广大用户提供更多的个性选择。

据悉，此款被命名为“蓝黑配”的主机产品沿袭了中国龙版的设计风格，上下屏分别采用了“宝石蓝”与“玛瑙黑”两种具有珠宝质感的颜色，蓝与黑的搭配巧妙地利用了色彩渐进的原理，从上到下的蓝黑组合，给人一种沉稳和内敛的感觉。“蓝黑配”将作为iQue神游热门机种中的第七个成员与广大玩家见面，除此外的其余六款则分别是水晶白、珐琅青、珠光红、玛瑙黑、铂金色以及中国龙。





《偶像大师》强势登陆PSP

日前，NBGI正式宣布，旗下在日本拥有超高人气的游戏系列《偶像大师》（アイドルマスター）将正式登陆PSP平台。





NBGI表示，PSP版的《偶像大师SP》将分为三个版本推出，这三个版本分别是《偶像大师SP 完美太阳》（アイドルマスターSP パーフェクトサン）、《偶像大师SP 迷失之月》（アイドルマスターSP ミッシングムーン）以及《偶像大师SP 漫步繁星》（アイドルマスターSP ワンダリングスター）。三个版本之间将有各自独占的人物。

在“《偶像大师SP》系列”游戏中，玩家需扮演偶像梦工厂的经纪人，以培养女主角成为新生偶像为目标展开一系列育成计划，包括声乐、舞蹈、形象等进行专业培训及包装，在培养过程中还会发生各种各样的事件，需要玩家选择合适的选项来提高信赖关系，这样才能事半功倍。最后，我们将能欣赏到自己亲手培养起来的明星们精彩的演出，随着一个又一个新星的诞生，玩家也将攀登到娱乐圈最顶峰，最终获得“偶像大师”的称号。

本作预计于今年冬天发售，价格和具体发售日尚未确定。



EVENT 事件

杀手锏放出，“坂垣事件”进一步进展

著名游戏制作人坂垣伴信与其老东家Tecmo之间的经济纠纷案日前又有了进一步进展。据之前的报道，坂垣伴信称Tecmo方面曾保证在《死或生4》开发结束后将发放给他一笔近1亿5千万日元的特别奖金，但Tecmo现任社长安田善巳在法庭上辩称这笔奖金只是前任社长中村纯司与坂垣伴信的私下协定，并未经过公司董事会的批准，自然就不能算数。

而日前根据坂垣提供的一份证据看来，事情好像并非如此。据悉，坂垣伴信向法庭提交的新证据是一段录音。这份录音证据的提供者是《忍者龙剑传II》的执行制作人冈本好古，录音中记录了他与Tecmo现任社长安田善巳在2008年1月22日的一次谈话，谈话中安田善巳提到了坂垣伴信的这笔巨额奖金，并确认此事确实已经过董事会的批准。

冈本好古表示社长安田善巳对自己十分反感，而他也已经厌倦了整天被社长数落，于是决定公开这段他当时与社长的谈话录



音。在谈话的中间部分，当提到坂垣伴信的特别奖金一事时，确实可以清楚地听到安田善巳对冈本好古说“董事会批准了，而且也签署了协议。”安田社长的这句话无疑从侧面证明了坂垣伴信申诉中所提及的开发特别奖金不仅已经经过Tecmo董事会批准，而且安田善巳对此也心知肚明。

如此一来，是否“坂垣事件”又会向着对坂垣伴信有利的方向发展呢？目前此案还在审理之中，请读者朋友继续关注我们对此事的后续报道。

事件 EVENT

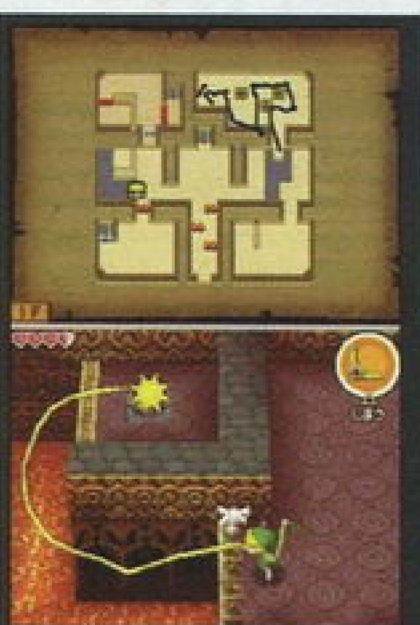
为E3找回面子，宫本茂确认《马里奥》、《塞尔达》新作

今年的E3上，任天堂可谓是三大厂商里最低调的了，相比携《战争机器2》和暴出《最终幻想XIII》跨平台的微软以及公布了霸气十足的《战神III》的索尼，任天堂方面除了一个没有实际画面的NDS《横行霸道》新作以及轻松愉快的《Wii Music》就基本没有其他的惊喜了，历届展会都要来为任天堂撑腰的马里奥和林克竟然没有在本次的展会上露面，这让玩家和媒体都十分失望。



任天堂也好像意识到了这样低调的不妥，传奇制作人宫本茂日前出面保证，面向传统玩家的大作正在酝酿中，不仅有《马里奥》和《塞尔达传说》的新作，《皮克敏》也名列其中。

宫本茂近日在接受英国每日电讯报采访时对记者说道："制作传统游戏是我最拿手的。因为这种类型的游戏一般要花费2到3年的周期来开发，所以我们通常会让负责这些项目的小组长年工作。而通常情况下这种开发小组内总会保持5至10名员工，有时也会达到50人甚至更多。在这些小组内人员的更替和流动十分频繁。"随后，他继续说道："他们一直在不断地开发更多的《马里奥》以及《塞尔达传说》的新作，对，还有《皮克敏》。而且他们的所有工作都会与我发生密切的联系，这样一来我就可以更有效地监督他们的项目进展。"





◀▲《超级马里奥》和《塞尔达传说》的新作会登陆NDS平台吗？可能性不低。

目前关于新作的消息尚未明了，不过按照惯例来说绝不排除掌机作品的可能性。如此看来任天堂并非忘记了钟爱传统游戏的玩家，相信马里奥与林克不久后就会再次与我们见面。

新闻短讯

《卡片召唤师DS》发售日确定NDS版

SEGA日前确定了NDS卡片游戏《卡片召唤师DS》的发售日。据悉，本作将于2008年10月16日发售，售价为5040日元。

《卡片召唤师》诞生于1997年10月30日SEGA的SS主机，以深奥、富有战略性的系统获得了卡片游戏玩家的喜爱，此后又分别在PS、DC、PS2、X360等平台推出了续作。据官方表示，《卡片召唤师DS》将是一款回归系列原点的作品，游戏将利用NDS便携的特征，并支持Wi-Fi联机对战。开发公司大宫软件公司表示这款作品将是一款"随时随地谁都可以游戏"的作品。

《恶魔城 被剥夺的刻印》10月解封

Konami公司日前宣布，人气动作游戏"《恶魔城》系列"NDS最新作《恶魔城 被剥夺的刻印》将于2008年10月23日正式发售，售价为5250日元。

本作是"《恶魔城》系列"的第三款NDS作品。女主角隶属于一个名为圣教密令的神秘组织，与吸血鬼猎人贝尔蒙特一族一样致力于对抗德拉古拉伯爵。通过装备在身体上的3个刻印，女主角能够发动各种不同的攻击对抗敌人，而每种刻印之间还能够相互组合，从而衍生出更多新的技能和招数。



《女神侧身像 负罪之人》10月推出

Square Enix于7月24日正式宣布，NDS平台的"《女神侧身像》系列"新作《女神侧身像 负罪之人》正式确定将于2008年10月2日发售，售价为5040日元。

《女神侧身像 负罪之人》是以北欧神话为蓝本制作的RPG"《女神侧身像》系列"的最新作，也是本系列首次登陆NDS。本作将以人类的视角来描写人与神的故事以及人对神的复仇，开发依旧是tri-Ace公司。

掌机销量榜 Portable Game Sales Ranking

这次新上榜的游戏虽然不少，但是却没有重量级的作品，因此尽管《传说的斯塔菲》新作首周销量还不到3万5000套，却也坐上了软件榜榜首的位子。另外，像NDS上的《火影忍者 疾风传》新作首周销量也只有8000多张，连前10位都没有进，系列量产化的不良后果显而易见。在欧美人气不俗的《战神》PSP版登陆日本市场后，依然像它的PS2版一样在日本乏人问津，首周销量还不到2万，消化率也没到五成。

软件销量（日本） 2008年7月7日～2008年7月13日



1 NEW 传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团 NDS

传说のスタフィー たいけつ！ダイール海贼团

■Nintendo ■ACT ■2008年7月10日发售 ■4800日元

一款以简单、清新、可爱为特色的横版卷轴动作游戏，任何玩家都能够轻松上手。与NDS的上一作相比，本作新加入了4种变身系统以及支持一卡多联的双人协力通关模式，让游戏内容更加丰富。下屏提供了4种不同作用的辅助界面以方便玩家攻关。另外，前作的换装系统以及多人小游戏模式也依然存在。



周间销量 3万4694套　累计销量 3万4694套



2 ↓ 大合奏！兄弟乐队DX NDS

大合奏！バンドブラザーズDX

■Nintendo ■MUG ■2008年6月26日发售 ■4800日元

周间销量 2万1434套　累计销量 18万9324套



3 ↓ 达比赛马DS NDS

ダービースタリオンDS

■Enter Brain ■SLG ■2008年6月26日发售 ■5775日元

周间销量 1万7717套　累计销量 19万8447套

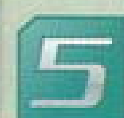


4 NEW 战神 落日的悲怆曲 PSP

ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲怆曲

■Capcom ■ACT ■2008年7月10日发售 ■5240日元

周间销量 1万6850套　累计销量 1万6850套

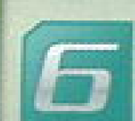


5 NEW 花样男子 恋爱吧少女 NDS

花より男子 恋せよ女子！

■Konami ■AVG ■2008年7月10日发售 ■5240日元

周间销量 1万5465套　累计销量 1万5465套



6 NEW 鬼太郎 妖怪大激战 NDS

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战

■NBGI ■ACT ■2008年7月10日发售 ■5040日元

周间销量 1万5063套　累计销量 1万5063套



7 — 怪物猎人 携带版 2nd G PSP

モンスターハンターポータブル 2nd G

■Capcom ■ACT ■2008年3月27日发售 ■4800日元

周间销量 1万2681套　累计销量 232万8560套

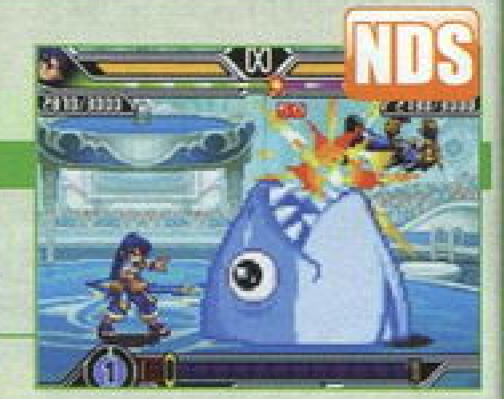


8 NEW 节奏改造大战 龙剑战记2 NDS

カスタムビートバトル ドラグレイド2

■NBGI ■A·RPG ■2008年7月10日发售 ■5040日元

游戏并不太出名，但首周销量并不算太差，凭借的当然是本身还不错的素质。融合格斗和RPG要素虽谈不上新颖，但根据音乐节奏发动连续技的系统还是比较有创意，加上格斗部分的制作有板有眼，必杀技、超必杀技、连续技一应俱全，演出效果也比较华丽，能够让玩家获得满足。



周间销量 1万2560套　累计销量 1万2560套

9 NEW 七日死游戏 NDS

ナナシ ノ ゲエム

■Square Enix ■AVG ■2008年7月3日发售 ■5040日元

周间销量 1万665套　累计销量 4万1481套



10 ↓ 美文字锻炼DS NDS

DS美文字トレーニング

■Nintendo ■ETC ■2008年3月13日发售 ■3800日元

周间销量 8588套　累计销量 32万2751套

硬件销量（日本） 2008年7月7日～2008年7月13日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	5万7237台	207万3956台	960万9269台
NDSL	4万6674台	168万9784台	1634万6050台（2279万5256台）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）



PSP部分

排名	游戏	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量 / 累计销量
1	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War:Chains of Olympus	ACT / 2008年3月4日	3万126套 / 68万7746套
2	美国大学橄榄球09	EA Sports / NCAA Football 09	SPG / 2008年7月15日	2万7456套 / 2万7456套
3	达斯特	SCEA / Daxter	ACT / 2006年3月14日	1万951套 / 181万6167套
4	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Vice City Stories	ACT / 2006年10月31日	1万29套 / 113万1073套
5	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT / 2005年10月24日	8812套 / 224万787套
6	湾岸 午夜俱乐部3	Rockstar Games / Midnight Club 3:Dub Edition	RAC / 2005年6月27日	6884套 / 126万715套
7	火影忍者 究极英雄 携带版2	NBGI / Naruto:Ultimate Ninja Heroes 2:The Phantom Fortress	FTG / 2008年6月24日	5946套 / 4万5613套
8	危机之源 最终幻想VII	Square Enix / Crisis Core:Final Fantasy VII	A・RPG / 2008年3月24日	5783套 / 54万5496套
9	瑞奇与叮当5	SCEA / Ratchet & Clank:Size Matters	ACT / 2007年2月13日	5657套 / 53万5026套
10	美国职业棒球大联盟08	SCEA / MLB 08:The Show	SPG / 2008年3月4日	5640套 / 18万8248套

NDS部分

排名	游戏	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量 / 累计销量
1	吉他英雄 巡演	Activision / Guitar Hero:On Tour	MUG / 2008年6月22日	6万4525套 / 56万6805套
2	任天狗	Nintendo / Nintendogs	ETC / 2005年8月23日	3万1986套 / 728万8179套
3	口袋妖怪 钻石・珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	RPG / 2007年4月22日	2万8883套 / 536万5786套
4	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training from Dr Kawashima	ETC / 2007年8月22日	2万7878套 / 235万4812套
5	成人脑力锻炼	Nintendo / Brain Training	ETC / 2006年4月16日	2万6293套 / 305万7937套
6	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	ACT / 2006年5月15日	2万4807套 / 469万5672套
7	幻想宝贝	Ubisoft / Imagine:Babies	ETC / 2007年10月23日	2万3803套 / 81万7463套
8	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	SPG / 2008年1月22日	2万3430套 / 75万8517套
9	马里奥赛车DS	Nintendo / Mario Kart DS	RAC / 2005年11月15日	2万2872套 / 388万6610套
10	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队	Nintendo / Pokemon Mysterious Dungeon 2:Time/Darkness Exploration Team	A・RPG / 2007年4月20日	2万164套 / 93万6990套

2008年6月美国游戏销量

硬件销量

机种	销量
Wii	66万6700台
PS3	40万5500台
360	21万9800台
NDS	78万3000台
PSP	33万7400台

美国权威统计机构NPD于近日公布了6月份美国游戏市场的软硬件销售情况。从表中的硬件销量我们可以看出，家用机部分的Wii销量和5月非常接近，但PS3由于《潜龙谍影4 爱国者之枪》的发售，硬件销量得到了成倍增长。两台掌机的增长幅度也很明显，PSP从5月的18万台左右上升到了33万多台，而NDS更是从45万台上升到了78万台！难怪老任不舍得在E3上公布NDS的新机型了。软件方面，掌机游戏进入前10名的只有两款，平台自然都是NDS，分别是排在第2位的《吉他英雄 巡演》（42万2300套）和排在第9位的《乐高印第安纳琼斯》（26万7800套）。





Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

起点？终点？

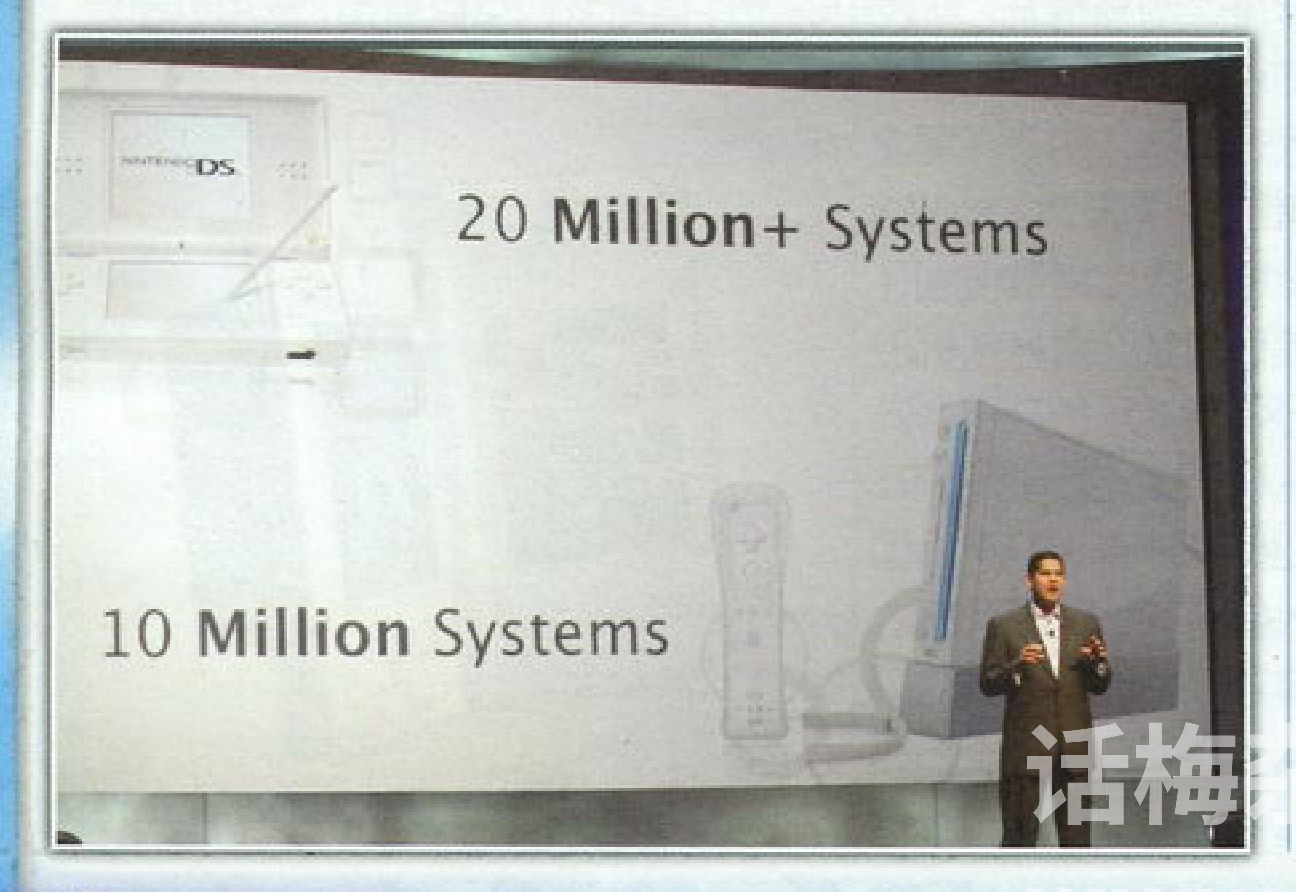
雷吉在今年E3展前发布会中说“NDS销量预计财年内突破一亿台”时，我对自己并不是很好的英文听力水平产生了怀疑。于是在这场令我很是无语的发布会结束后，顺便到一些欧美网站查看了一下现场实况的文字报道，发现我竟然真的没有听错！

如果我没有记错的话，NDS目前的全球销量应该是7500万台上下，任天堂如何在剩下不到8个月的时间里卖掉2500万台NDS？！

这两年任天堂一直刻意以低调的公关作风掩饰其锋芒，在业绩预估方面相当保守，以至于每次在财务结算时总是“不经意”地发现实际业绩一次又一次地超越了预期，于是今年任天堂预估业绩时放开了手脚：Wii预计财年内销量突破5000万，NDS突破一亿，这两个大吉大利的数字实在非常诱人，一个用两年半的时间实现，另一个用四年半的时间实现，若是可以顺利达成，自然可以为任天堂奇迹树立一座足以永垂不朽的丰碑，顺便把近来有点低迷的任天堂股票抬升到新的层次，让已经成为日本首富的山内溥财富更上层楼。然而讽刺的是，与这个伟大目标相呼应的却是任天堂有史以来最差的一届E3秀，撇开幼儿园游乐节目般的舞台秀不说，玩家所期待的大作一个都没有公布，任天堂对于久已无米下锅的NDS似乎一点都不担忧，对上半年在日本颇为低迷的NDS视若无睹，新款NDS依旧无影无踪，传统大作只字不提，新一轮“触摸世纪”也毫无征兆，在整个任天堂发布会中，《GTA 唐人街战争》的公布成为台下惟一一个喝彩时刻。

任天堂正在构筑业界新生态，NDS的第一方游戏阵容缩减之时，第三方干劲空前地为NDS的7000多万用户开发游戏，NDS成为日本第三方的主力投资对象，现在任天堂有意让对掌机游戏热情不高的欧美第三方也紧密团结在NDS的周围，以《GTA 唐人街战争》为代表的第三方传统大作将成为年末NDS的重头戏，但笔者对这款游戏的前景实在不看好。任天堂的主机在欧美绝大多数为低年龄用户，这一点即使是到了如今仍未有太大改变，据调查NDS在欧美的用户分布呈U型，即青少年与中老年人占大多数，19～35岁用户依然是任天堂鞭长莫及的薄弱之处，这就注定了《GTA 唐人街战争》这款成人游戏在NDS上难有作为。在GBA当红之时推出的《GTA Advance》销量只有几十万，《唐人街战争》的下场想必也不会好到哪里去，至少销量超越PSP版《罪都故事》（超过500万）的可能性几乎不存在。

笔者相信以岩田聪的聪明谨慎不大可能会毫无根据地乱放卫星，NDS既然制定了财年内突破一亿台销量的宏伟目标，任天堂就必然准备了杀手锏，但这一杀手锏肯定不是《GTA》这种第三方大作，任天堂的命运一向都掌握在自己的手中。E3 2008已沦落成一个二流展会，除了《FFXIII》跨平台的消息外，索尼与任天堂都只是走个过场，不像往年般把所有家底都掏出来展示。NDS的“脑白金热”正在成为过去，马里奥、塞尔达和口袋妖怪这些台柱也都陆续用光，NDS正处于需要新刺激的转型阶段。任天堂的2006年末商战以“脑白金”为主题，2007年以《口袋妖怪》等传统大作为主力，2008年的表现将会是检验任天堂是否有能力维持高速可持续发展的关键。一亿台通常是一部主机辉煌的终点，若任天堂可以用新形态游戏创造一个新的潮流，这座丰碑也许将成为NDS另一个辉煌阶段的起点。



Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

雪上加霜

今年的E3很好很有趣，Square Enix社长和田洋一用经典动作“拍肩膀”决定了《FF XⅢ》的未来命运，整个TV游戏业界为之哗然。

回头审视，实际上今年以来该社已经有很多明显的动作暗示了即将有大行动的先兆。4月末该社曾发表了会社大规模改组计划，重新成立持股会社Square Enix Holdings，而原Square Enix将作为新会社旗下的游戏开发子会社继续存在，该会社改革方案定于10月1日正式完成。笔者原本对这个企业改革计划并没有太多关注，认为不过是敷衍投资者的换汤不换药行动，现在看来此举完全是为了削弱原SE第三大股东索尼发言权的暗渡陈仓，给此后便宜行事做好了铺垫。从SE这番处心积虑不难看出，以往该社的市场战略确实在相当程度上受到了索尼的压力，为了能更加灵活地应对市场变化，不得不采取行动以保持经营独立性。从索尼的E3发布会上刻意对SE相关内容只字不提的状况看，不难看出两社目前的合作关系已经进入了冰河期。

现在的Square Enix在经营作风上实际完全延续了旧Enix的传统，信奉所谓的唯强者至上的“胜马乘”理论，索尼系三大硬件平台目前在该社眼中都属于食之无味的鸡肋，当然会见机而作。从未来趋势可以判断，SE不会迅速和索尼划清界限，毕竟视频主机的全面争霸尚未水落石出，但从PSP阵营全面撤退应该是确定无疑的战略部署。SE未来市场战略的主攻方向就是提高整体收益并同时扩大海外市场，其大规模项目会投放PS3/X360，中型项目主攻Wii，而高效率低成本的奶粉钱项目则集中在NDS平台。至于全球市场一直处在下降趋势中的PSP，风险可能远大于收益，其尴尬的市场定位绝非SE所心仪。PSP的海外游戏市场今年以来呈现急速萎缩之势，几款超大作的销售均不理想，欧洲甚至已经出现了软硬件销量倒挂的极端低迷现象，证明了许多消费者仅仅把该主机当作了移动多媒体设备，UBI等第三方对此状况一直表示不满。

在日本本土，PSP虽然暂时出现了中兴之兆，不过软件的整体销售状况并未有所改善，只有一些超人气的大制作才能取得较好销量。SE社近期陆续投入了《CCFFⅦ》、《星之海洋》等用心之作，但获得的市场回报并不如人意。由于PSP主机用户目前呈现过度核心化倾向，SE必须全力以赴才能满足玩家需求，与其在一台前景黯淡的硬件上投入大量成本，还不如集中精力在其他收益更佳的平台上。SE上周在传统销售淡季发售的NDS版《DQV 天空的新娘》首周出货量即达到70万以上，最终累计销量有望大幅超越《CCFFⅦ》，该社的进退取舍一目了然。

可能有些人会嗤之以鼻，PSP不是还有大作《王国之心 梦中诞生》尚未发售么？或许在不久后的TGS 2008上SE又会公开几款PSP向作品。很多人并没有意识到这样一点，游戏的企划开发需要相当长的周期性，我们现在所看到厂商针对市场发表的项目，都是在半年甚至一年前实施的战略部署，就像当年Square宣布全面加盟索尼PS阵营后，依然在任天堂的SFC主机上发售了《财宝猎人G》等几款原定计划中的游戏。从大趋势来看，如果不能出现《王国之心 梦中诞生》超常热卖的意外情况，SE必然会悄无声息地从PSP平台全面撤退，更况且本年度最重要的战略商品是NDS《DQⅨ 星空的守护者》，该社绝对不可能做出任何自扇耳光的冒险举动。

Square Enix和索尼交恶对于苦战中的PSP确实犹如雪上加霜，不过TV游戏史已经证明了万事都要靠自力更生，PSP的未来命运还是掌握在索尼自家手中，只要不断推出让玩家喜爱的好游戏，硬件的生命周期就会不断延长。

对于笔者来说，一款《啪嗒嘭2》已经有继续期待PSP的足够理由了……





《DQ V》NDS版不负众望地成为了"黄金珍藏"级游戏（大家鼓掌）。话说雷伊以前在玩PS2版的时候，选择的新娘是比安卡，原本想在NDS版中选择芙萝拉的，谁知这次又新加了全新的新娘候选人狄波拉，所以芙萝拉又被放在了一边……看来要把所有新娘全选一遍，又得多打上一遍了。PSP平台的《高达 激战宇宙》的水准也没有让人失望，这个系列每次推出新作都会有进步，在销量上也是越卖越好，已经成为了PSP平台最具代表性的动作游戏之一。

高达 激战宇宙



"《高达 战争》系列"是PSP平台的人气高达题材3D动作游戏。本作是系列的第四作，经历了系统和内容方面的完善后，使得可玩性上升到了一个新的高度。

爽快度	★★★★☆
难度	★★★★★
耐玩度	★★★★☆

总分 24

乌多 在本作里我们可以明确感觉到和之前几部作品的不同，看来厂商已经意识到系列每次的新作只加点新关卡和新机体是不能满足玩家的了。游戏新增的僚机指示和机师技能系统使得机师的地位得到了提高，以前一味靠强力机体打遍天下的状况不复存在。还有另一个导致老玩家不太适应的地方恐怕就是难度的增加了，不得不承认本作要获得全关卡SS评价的难度相当之高。可能很多玩了游戏的玩家都会有同感，即使操作精准无误，最后的评价依然不尽理想，这种难度上的突然飞跃着实让人抓狂。 **8**

羽纹 新增的机师技能并没有给战斗带来太多实质性的变化，不如加多几个年代还实际一点，整体上给人的感觉像《战争编年史》的加强版。



胧月 机师的存在感大幅上升让玩家更为投入，其余的所有要素也进一步扩容，伴随难度的提高让游戏的可玩时间倍增。 **9**

■ガンダムバトルユニバース■UMD■NBGI■ACT■2008年7月17日■1～4人■无对应周边

救急救命 超执刀2



模拟手术操作游戏《超执刀》的续作，玩家需要扮演一名具有特殊能力——"超执刀"的外科医生，辗转各地治愈患者们的疾病。

新意	★★☆☆☆
投入度	★★★☆☆
难度	★★★★☆

总分 22

宇轩 与其称本作为2代，不如说是一个资料片更合适。与上一代相比，游戏几乎没有增添任何新系统，只是更换了剧情和手术，在各种操作上都保持与前作完全一致。游戏的难度依然不减当年，如果选择的不是Easy难度，后期只要一个小失误就会立刻Game Over。游戏对触摸的精度要求也很高，玩家最好先校准屏幕后再进行游戏，至于一紧张就手抖的玩家，个人还是劝你放弃吧。游戏流程安排得很紧凑，循序渐进地为新手讲解了各种医用器具的操作方法，即使没玩过前作的人也不用担心。 **7**

洋葱 手术种类不但丰富，操作过程亦相当有趣。为了避免出现以前那种因难度过高而导致玩家放弃的现象，本作新增了难度选择，十分贴心。



雷伊 前作因为难度问题导致不少人中途放弃，本作中Easy难度的加入真是让人叫好，任何玩家都能享受到手术过程的爽快感了。没错，真的是"爽快"。 **8**

■Trauma Center 2■卡片(1Gb)■Atlus■ACT■2008年7月1日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团



一款轻松可爱的横版卷轴动作游戏，即使不擅长动作游戏也能很快掌握。游戏新增了变身系统和双人协力过关模式，并支持一卡多联。

可爱度	★★★★★
休闲度	★★★★☆
难度	★★☆☆☆

总分 20

宇轩 如果以当今的眼光来看，本作的玩法真是回归了动作游戏的原点。操作简单到几乎只有跑、跳和攻击三种，解谜也只是走走形式，不存在什么难度问题。变身系统看似有趣，但其实早就被其他游戏用烂了，根本没有什么新意。可以说，轻松、简单已经成了该系列的一种风格，在蔚蓝的大海里漫游，体会一下难得的悠闲也不错。加入了双人协力过关是本作的一个亮点，斯塔蓓的特殊能力可以让BOSS战变得更加轻松，并可得到一些单人游戏中得不到的隐藏道具。可更换的提示系统也让双屏不再成了一种摆设。 **7**

嘟嘟 新加入了在不同场合能够自如行动的4种变身系统，让游戏变得更加丰富，变身后的斯塔菲配合冰山、彩虹桥等场景显得相当可爱。 **7**

洋葱 角色可爱的造型叫人爱不释手，搞怪的表演时常能逗人开怀大笑。比较可惜的是，游戏的整体难度偏低，没有让人反复挑战的动力。 **6**

■伝説のスタフィー たいけつ！ダイール海賊団■卡片(1Gb)■Nintendo■ACT■2008年7月10日■1～4人■无对应周边

合金弹头7



游戏中玩家要投身战场，操作角色使用枪械与乘物和各种各样的敌人展开战斗。游戏充满了搞笑风格，但是难度不低，可以反复挑战研究。

难度	★★★★☆
搞笑度	★★★☆☆
诚意度	★☆☆☆☆

总分 19

盲先知 作为一个充满独特个性的系列，《合金弹头》目前最大的问题就是玩法上很难有突破，本作的最大问题也是如此。如果说和前几作几乎一样的敌人、动作和枪械让人感觉不爽的话，略显生涩的手感和缩水的系统就让人觉得厂商很没诚意，而作为一款“正统续作”，连人设图都照搬6代是不是太过分了点？其他诸如画面拖慢、场景重复、不能联机、触摸功能鸡肋等问题就更不用说了。不过游戏关卡地形的设计比较不错，敌人的配置方面也合理地体现出了难度，个别BOSS也很有挑战性，依然是值得试一试的。 **6**

羽纹 游戏难度偏高，让新手玩家不太适应，掌机平台作品并不应出现这种效果。另外，个人认为要是能为角色加入斜45度定位射击就好了。 **7**

乌冬 个人认为系列最大的乐趣就在于可以双打，可是本作竟然不能联机，真是十分可惜。不过单以游戏内容来讲，本作的素质还是说得过去的。 **6**

■メタルスラッグ7■卡片(512Mb)■SNK Playmore■ACT■2008年7月17日■1人■无对应周边

勇者斗恶龙V 天空的新娘



“《DQ》系列”第5作，讲述了主人公一家三代人的坎坷故事。除了移植原作外，NDS版还加入了新的新娘候选人，可收服的怪物也略有增加。

移植度	★★★★★
新人物吸引力	★★★★★
音乐	★★★★★

总分 27

雷伊 尽管是复刻作品，但就算现在玩起来依然不会觉得它与时代脱节。游戏在画面表现、菜单风格、战斗界面等方面都与NDS版的前作非常接近，对双屏的利用以及细节方面的优化令人感觉相当体贴。游戏中围绕着三代人展开的剧情非常恢弘，同时也相当感人，新加入的“傲娇”新娘候选人也给游戏带来了新的色彩。游戏的战斗节奏控制得非常好，并且在系统方面也很简洁，就算对RPG不是很擅长的玩家理解起来也没有难度。怪物同伴系统依然是游戏的精髓所在，刷怪物同伴虽然花时间，但相当有趣。 **9**

洋葱 尽管之前已经有了PS2的复刻版，但本作给人的新鲜感依然不低。游戏的战斗很爽快，平衡性做得也很好，练级也成了一大乐趣。 **9**



胧月 个人最喜欢的一作《DQ》，原本就很完美的剧本与系统，流程充实、节奏紧凑，新角色的加入更增强了再通一遍的动力。 **9**

■ドラゴンクエストV 天空の花嫁■卡片(1Gb)■Square Enix■RPG■2008年7月17日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分：23

PSP 星之海洋2 二次进化

スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション

◆Square Enix◆RPG◆2008年4月2日◆日版◆1人◆5040日元◆无对应周边

游戏时间：35小时以上　文 雷伊

尽管复刻的诚意没有PSP版《星海1》足，但它依然是PSP上不可多得的一款优秀RPG作品。

“《星之海洋》系列”作为tri-Ace的看家RPG作品，在不少玩家心目中都有着不错的口碑。不仅在日本，就连在国内的人气度也非常高。尤其是在PS2版的《星之海洋3 导演剪辑版》发售之后，其在国内的人气更是突飞猛进，笔者经常听到身边有朋友为这个游戏的战斗收集花去了上千个小时。而作为国内大部分玩家接触该系列的启蒙作品（SFC版的系列初代因为卡带加密的原因无法拷贝到磁盘上玩，所以真正接触到的玩家不多），玩家们也对《星海2》有着较深的感情。笔者还清楚地记得当年玩PS版《星海2》时的情景，因为其本身系统不错，而且还是较早对应PS震动手柄的RPG作品，《星海2》的确是让人体验到了不一样的游戏感觉。经过10年的时光，《星海2》终于也被复刻到了PSP上，在大方向保持原汁原味的同时，细节方面也做了一些小小的改动。



▲游戏的人设严重幼齿化，我想大多数玩家都不会为这个改动而叫好。

外表

与《星海1》PSP版彻底重制不同的是，《星海2》的PSP版主要是对当年PS版的移植，因此在画面表现上相比PS版并没有经过太大的强化。当年PS版的城镇背景用的是CG贴图，PSP版则直接拿来照用，由于没有经过优化，所以看上去有些模糊。其实回顾PSP平台上的很多复刻游戏，这种没有优化直接套用的例子并不少见，比如《永恒传说》、《女神侧身像 雷娜斯》等，也可以说是见怪不怪了。不过相比前面提到的这两个例子，这次的《星海2》复刻版采取了一个比较讨巧的办法，那就是在发生剧情的时候追加了全新的人物对话框，这样一来，玩家们在看到剧情画面

时，目光自然就会集中到那些重新绘制的人物头像上，而忽略了背景中粗糙的画面了。（笑）说到人物，就不得不说这次复刻版的卖点之一——人物全部重新绘制，并且声优大换血（除了三眼帅哥依然由东地宏树配音外，其他声优全都变更）。在新声优的选择上，厂商还是比较迎合玩家们需要的，像钉宫理惠、水树奈奈、石田彰、杉田智和等令宅男腐女们两眼放光的名声优都在游戏中有着不错的演出，而最近因出演《反叛的鲁鲁修R2》中的罗洛而人气急升的水岛大宙也在游戏中有所登场，所以说声优方面应该是无可挑剔的。不过在人设方面就有点让人失望了，本身PS版《星海2》的人设就说不上好，但这次的PSP版更是让人感觉有明显退步，人物造型明显幼齿化，两名主人公的形象更是让人不敢恭维。另外，在这次的复刻版中，厂商还加入了重新制作的片头动画（而且还有两段）和主题歌，并且画面也进行了16：9化，总的来说卖相还是不错的，当然，如果背景能够优化一下、人设能够更加精美的话，那就更好了。（说起来“《星海》系列”的人设一直都是同人水平，《星海4》的人设勉强有所提高。）

内在

说完了外在的，就来谈谈游戏的内里。tri-Ace RPG的系统一向比较复杂，本作也不例外，丰富的PA、繁琐的技能和物品生成等系统可谓令人目不暇接，要一次性消化掉还真是不容易。不过只要随着游戏时间的增加以及对系统熟悉程度的加深，我们就可以发现系统在复杂的背后其实是有条不紊的，而且越是深入研究就越能发现其乐趣所在。



▲艾鲁内斯特的声优是惟一和PS版没有区别的，tri-Ace好像一直都对东地宏树非常有爱，很多作品中他都有出席。

提到tri-Ace制作的游戏，除了其令人称赞的优秀系统外，还有一样不能不提的东西，那就是BUG。“《星海》系列”初版的BUG一向较多，当年PS版的《星海2》自然也不例外。不过令人欣慰的是，这次PSP版的《星海2》是以后来的修正版为基础来进行移植的，一些恶性的BUG都得到了修正，因此玩起来还是比较顺畅的。（当然，也有打起来变得麻烦的地方，比如隐藏BOSS已经不吃即死药了。）另外，PSP版还在战斗系统方面针对原作进行了一些小改动，比如普通攻击变为了3段，这样打起来就更加爽快了，而一些必杀技，比如“兜割”等，在实用性上也比PS版有了大幅提升。另外，在高难度模式的开启方面，PSP版的条件也没有PS版那么苛刻（只需要杀满2000个敌人即可），要达成这个条件可谓相当简单。

厂商在收集了前作玩家的反馈意见后，前作中的一些毛病也在本作中进行了改善。玩过PSP版《星海1》的玩家应该都知道，游戏有个很让人恼火的地方就是世界地图很大，但人物在地图上行走的速度却非常慢，而游戏偏偏又需要玩家在几个地点之间移动，所以来来回回很让人头大。令人欣慰的是，这个毛病在PSP版的《星海2》中已经成为了过去。游戏中的人物在大地图上的比例明显变大，而且行走速度也变得非常快，就算步行也不会感到有压力，何况游戏中还有着巴尼等可以用来代步的工具，所以在移动方面不会有问题困扰玩家。



▲战斗时对着敌人一阵狂砍乱打，看着画面右侧浮现出的一连串技能名，怎是一个“爽”字了得。

另外稍微要表示一下不满的是，游戏的普通难度下，战斗的难度还是过于低了一些。只要操作物理攻击系角色，对着敌人连打○键就可以轻松获得绝大部分战斗的胜利。况且游戏中还有“吸血铠”（ブラッディアーマー）这样虽然会不断扣除体力但可以令敌人的攻击无效的近乎无赖的装备，多备几个并且在战斗中定期用回复魔法加血的话，就算是隐藏BOSS都没有什么可怕的。

其他

作为一款复刻游戏，《星海2》PSP版目前的累计销量为14万出头，相对于PS版原作累计70万的销量来说确实显得有些低，相对于《星海1》PSP的20万套来说也没有优势。不过所幸的是，它并没有像PSP版的前作那样出现严重的值崩现象，而且厂商原本对其的销售目标也不过10万。从早期的《女神侧身像 蕾娜斯》，到近期的《星海1》、《星海2》，tri-Ace的3款PSP游戏均是复刻版，而像《女神侧身像 负罪之人》这样的原创作品则给了NDS。在PSP上复刻、在NDS上原创，这也是目前绝大多数日本厂商的做法，考虑到主机装机量的差距以及市场风险，这样做也是不得已的办法。进入2008年后，PSP在日本的销量一路飙升，最近官方也宣布了日本国内销量突破1000万的利好消息，这不仅对玩家，对第三方游戏厂商来说也是值得鼓舞的事情。也许在不久的将来，PSP玩家可以不用羡慕NDS玩家，也能在PSP上看到更多第三方厂商精心打造的作品吧。

游戏一品轩

文 逍遥

随着现代生活品质的不断提高，游戏产业的积极发展，相信部分小玩家也都接触或者拥有了PSP和NDS，接下来怪叔叔就给小朋友们介绍一些简单的合适的游戏作品吧。日本的校园一直是众多怪谈故事的发源地，《学校怪谈DS》正是根据同名漫画改编的游戏。虽然本作是以校园怪谈为主题，但是其中还涉及到其他领域的鬼怪故事。游戏中玩家可以阅读到各种怪谈故事，并且利用触控笔解开一些相对简单的谜题。如果小朋友们觉得上面介绍的这款游戏太可怕了，那么就请尝试一下充满了可爱气息的《传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团》。本作同样是任天堂利用“让人毫无抵抗能力的生物诱惑大作战”赢得了FANS们的拥护，当然一款好的游戏仅靠画面和操作是不行的，变身系统、通信合作、迷你游戏集合在一起的丰富系统也是吸引众多玩家的因素之一。同样是2D横板过关游戏，《史莱姆先生》中的主角史莱姆先生就长得有点“与可爱没什么关系”了。游戏中玩家需要使用触控笔和麦克风操作史莱姆先生移动，对着麦克风吹气就可以让它飞起来。最有意思的是史莱姆先生的表情可谓异常丰富，不信你拉长它的手试试。以上所推荐的游戏都是面向低龄玩家群，除非是对该类型非常有爱，年龄稍大的玩家对其可能会不太感兴趣。

开一家宠物店，想必是许多人儿时的梦想，如果允许你开一家全世界仅有的宠物店，你会怎么办？当然了，这里指的是只存在于《宠物店物语DS》的梦幻世界。游戏讲述的是玩家扮演的主角生活在一个没有宠物的小镇上，有一天主角捡了一只柴犬回家饲养，让镇上的人们都非常羡慕。为了满足镇上的人们对宠物的需求，玩家必须重新返回森林，寻找更多的动



注：迷你黄金眼满分为30

简单DS系列 Vol.41 THE 炸弹处理班	18
学校怪谈DS	18
史莱姆先生	15
虚幻勇士 追求无限	17
为穷人准备的文化修养	15
宠物店物语DS	19
破烂机器人的浪漫大冒险 步行机车对抗赛	21
改造节奏大战 龙剑战记2	20



◀ 比起《七日死游戏》这类恐怖游戏，《学校怪谈DS》的风格更加偏向低龄化。

物，并带回家进行训练饲养。某些特殊的村人委托中还会被要求指定捕获哪一种动物。在饲养过程中，你可以像同类的养成游戏一样给宠物们喂食、洗澡、散步等等。

欧洲人对于文化修养的重视是众所皆知的，所以就算是穷人，也不能让自己的教养看上去那么糟糕。《为穷人准备的文化修养》就是这样一款专门为“提问人在贫穷时的修养问题”而诞生的游戏，进行游戏时需要将NDS立起来，像看书一样进行题目的解答。但是像这样一款专门针对欧洲人设计的游戏，想必是没办法赢得广大中国玩家的拥护的。

《SIMPLE DS系列 Vol.41 THE 炸弹处理班》是《SIMPLE DS系列》的最新作品。玩家要化身拆弹组织“Bomb Buster”的一员，与其他组员共同完成一件件艰巨的拆弹任务。在解谜部分，你需要在房间内四处寻找炸弹，不过也不是什么东西都能翻，太马虎的话没准当你打开一个马桶盖的时候就和这个世界说再见了。将滑板与乱斗结合在一起的《城市滑板》已经登陆PSP平台。在城市中享受滑板乐趣的同时，不要忘记前往指定地点完成主线及支线的任务。游戏初期使用的人物有限，不过随着剧情的深入，开启的隐藏要素越多，使用人数也会增加，每位角色的能力值都是不同的。

《虚幻勇士 追求无限》是一款根据同名动画改编来的游戏，玩家在游戏中要控制主角杰里明、阿奇、治狼和尤美等人完成协助一位名叫亚烈达的人离开虚拟世界奥高，前往真实世界的任务。每位角色都有着鲜明的个性与独特的攻击方式，在战斗中还需要运用不同的技能解开谜题。在部分任务中你还可以开着战斗机歼灭敌人！不过由于原著来自欧洲，人物的风格与东方人的审美观差别比较大，在这点上可能限制了部分讲究东方美的玩家，不过游戏本身的素质还算可以。如果说操控机器人战斗是男人的罗曼蒂克，那么即使是破铜烂铁，也应该付出同样的热情。在《破烂机器人的浪漫大冒险 步行机车对抗赛》中，玩家要操控机器人完成各种各样的任务，以获得金钱和声望，去参加机器人锦标赛。当你拥有金钱后，还可以给自己的机器人购买新的装备，以使能够在斗技场中战胜更强敌人！动作结合格斗的2D横板游戏，这种类型估计在很多喜欢打斗的玩家中很叫座。而这款《改造节奏大战 龙剑战记2》不仅可以让你在操作上一展身手，同时还能够获得一次动感的音乐体验。鉴于前作的失败，续作在各个方面都拥有了极大的提高。除了新人物的加入外，接触过前作的玩家还能看到众多老面孔。优良的操作手感依然存在，附和着强有力的摇滚音乐才能释放的必杀技也增加到了100余种。不过最吸引人的地方，应该就是官方时不时就会开幕的“武斗大会”，让全世界的玩家通过Wi-Fi在武斗大会上展现自己的身姿。



◀《宠物店物语DS》的风格与《任天狗》很像，不过画面水准就稍微差了一点。

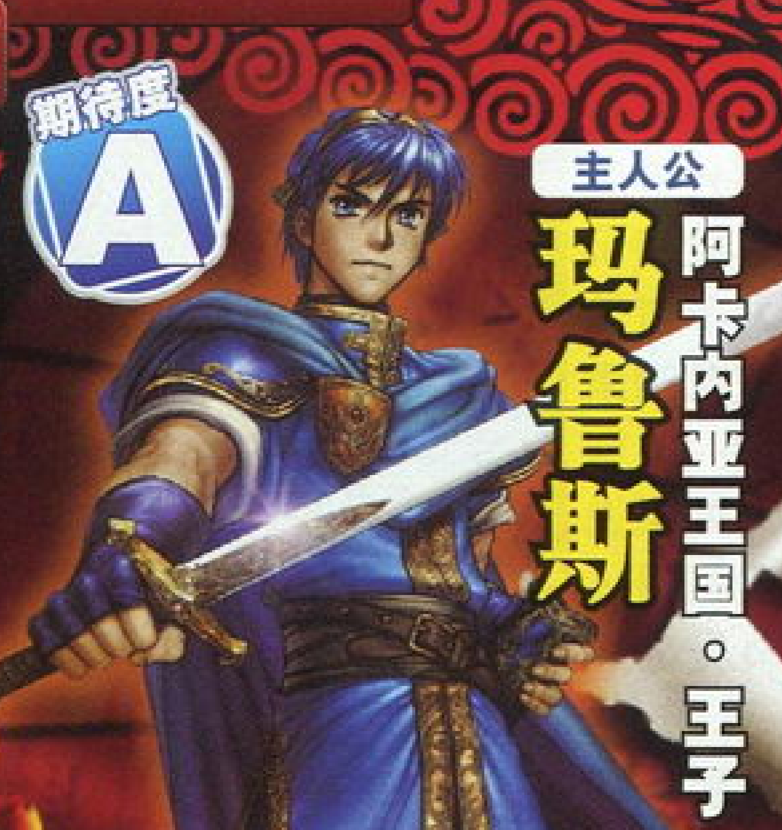


▲《史莱姆先生》中的史莱姆与大家印象中的可爱形象差别很大。

▲《SIMPLE DS系列》已经不再是那么“简单”，每作的趣味性都在增强。

文 羽纹 美编 chisun

期待度 A



主人公
玛鲁斯
阿卡内亚王国。王子

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑
ファイアーエムブレム 新・暗黑龙と光の剑

NDS	Nintendo	S·RPG	预定2008年8月7日	日版
	1～2人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.91 P18

原本以为这是一款很“中规中矩”的复刻游戏，没想到老任竟如此厚道地为本作增加了各种新要素，这让身为系列FANS的羽纹惊喜不已。在本次的前线报道中，就让我们来了解下新要素的相关内容。

本作的主人公，代替讨伐暗黑龙梅迪乌斯而出战的父亲镇守王国，而正是这一刻开始，他的命运发生了重大改变。

ファイアーエムブレム
新・暗黒竜と光の剣

序章+外传+其他
各种盛大的新要素一举公开!

新要素之一 NEW
追加全新的序章情节!

序章主要描述的是德鲁亚（ドルーア）帝国攻陷阿卡内亚王国时，只有14岁的王子玛鲁斯在姐姐爱丽丝的帮助下脱出，并向处于边境的岛国塔利斯（タリス）逃去的情节。这是FC版和SFC版里都没有独特内容，而序章的实际作用则是帮助系列新手上手操作、熟悉游戏规则的教学关卡。



▲在官方动画中，爱丽丝挤出最后的力量施展传送魔法令玛鲁斯等人脱离险境。

战斗的基础知识

操控自军角色进行移动和攻击，以制压敌方的据点为目的，这就是每个关卡的主要任务。下面为大家讲解一下战斗过程中的一些注意要点，以便各位到时更轻松地上手游戏。

基础知识 1 游戏的GAME OVER

当主人公的体力被削弱至零时，游戏就会强制结束，这也是系列的惯例了。根据以前作品的情况来看，多数主角在登场时实力并不算强，因此是重点保护的对象。



▲将目标打至贫弱状态，再让玛鲁斯来捡漏，这是游戏前期培养主角最理想的方式。

序章故事的数年后……祖国的复兴战役正式打响！

玛鲁斯王子的复国“揭幕战”在友好国塔利斯内打响，最初的敌人是向塔利斯发动奇袭的海贼，而前面等待着玛鲁斯的是一条充满荆棘的道路。



◀对于养育了自己数年的第二故乡，玛鲁斯绝对不会袖手旁观。

塔利斯王国·王女 希达



塔利斯王国的公主，她的天马骑术被人们赞为塔利斯第一。希达从心底里倾慕着玛鲁斯，但为了不给对方的复国大业造成负担，她一直克制着自己的感情。



▶不知道画面中显示的“ウイングスピア”是否是希达的专用装备呢？

新要素之二 NEW

地图内增加记录点！

《新·暗黑龙与光之剑》里加入的瞩目功能，玩家可以在地图上固定的记录点里保存记录，这样一旦在攻关过程中出现闪失都能够读取记录重新来过。它与读取一次后就会自动消失的“中断记录”相比，最大的不同在于其会生成对应的存档供玩家多次读取。这里还要特别说明的是，记录点在每个关卡中仅能使用一次。



▲记录点的加入可以看成是厂商降低游戏难度的一种手段。

基础知识2 武器间的相克关系

本作的武器主要分为剑、枪、斧三类，和系列以往作品一样，各武器间也存在着相生相克的关系。首先确认敌方使用的武器，然后利用克制对方的武器来进行攻击，这也算是“《火纹》系列”最基本的战术知识了。

武器的相性

剑	枪	斧
对斧强	对剑强	对枪强
对枪弱	对斧弱	对剑弱

基础知识3 战斗结果的预测

在选择攻击目标后，系统会根据敌我双方的具体战斗能力罗列出一些重要的战斗数据，其中包括伤害、攻击回数、命中率以及必杀率等具体情报，玩家可以此为参考来选择合适的攻击人选。



◀当攻方角色的攻击速度高于对方一定数值时，就能在一回合内进行两次攻击（俗称“追击”）。预测表里“×2”的字样表示追击可以发动。

基础知识4 地图内的设施

在大部分关卡的地图里都存在各式各样的设施，这其中包括能获得各种有益情报的“民家”和“村”；用于道具贩卖的“武器屋”以及便于角色回复体力的教堂等等，当然还有那以角色性命为赌注来赚取军用资金的经典设施——斗技场。



▲访问村庄触发剧情，之后可以得到贵重道具或令新同伴加入。



▶游戏中的每把武器都有限定的使用次数，记得定期到武器屋内进行补充吧！

基础知识5 作战单位的转职

游戏中的大部分角色都拥有转职能力，而转职的方法也很简单，只要角色的等级达到10以上并使用特殊道具“大师之证”（マスタープルフ）即可。角色由初级职业升为高级职业时各项能力值都会不同程度地得到提升，并且外型也有所变化。





▼转职时惟一不会增加的能力就是“幸运”，从系列初代开始的设定即是如此。

基础知识6 与同伴相会

在敌军阵中会有不少满足一定条件后加入玛鲁斯军的角色出现，收编这些同伴的方法大多为让特定的角色与其靠近，接下来就会出现特殊的指令“说得”，执行这项指令后会出现特殊对话剧情，之后对方就会正式加入我军啦。



◀强力角色那巴尔是玩家绝对不能错过的，在保证自身安全的情况下尽快将其说服加入。

新要素之三 NEW

引入职业更变系统！

所谓“职业更变”，就是指玩家可以随意对自军队伍中的任意一名角色的职业进行更换。灵活运用这项系统可以充分发挥每名角色的作用，令整个队伍的总体实力更加均衡。看到这里可能有些玩家会问“难道说所有角色都可以是同一职业？”答案自然是否定的，由于受同一职业上限人数的限制，想做出类似全员角色同为剑士的极端编成是不可能的。





▲角色的各种能力值会在职业变换时出现相应的升降。

▶根据关卡的具体地形来派遣合适的职业出战吧。

新要素之四 NEW

追加外传章节！

在特定关卡内满足特定条件过关时，玩家就可以进入特别的外传章节（ザイドストーリー），在这里会有许多正常流程中不会出现的角色登场，当然这其中也包含那些满足特定条件后加入玛鲁斯军的角色。“外传章节”的加入在丰富游戏内容的同时也让剧情变得更加慎密和紧凑。



▲在外传章节中登场的角色艾泽鲁（エッツェル），从装束上来看似乎是一位魔道士。

部分同伴介绍



那巴尔

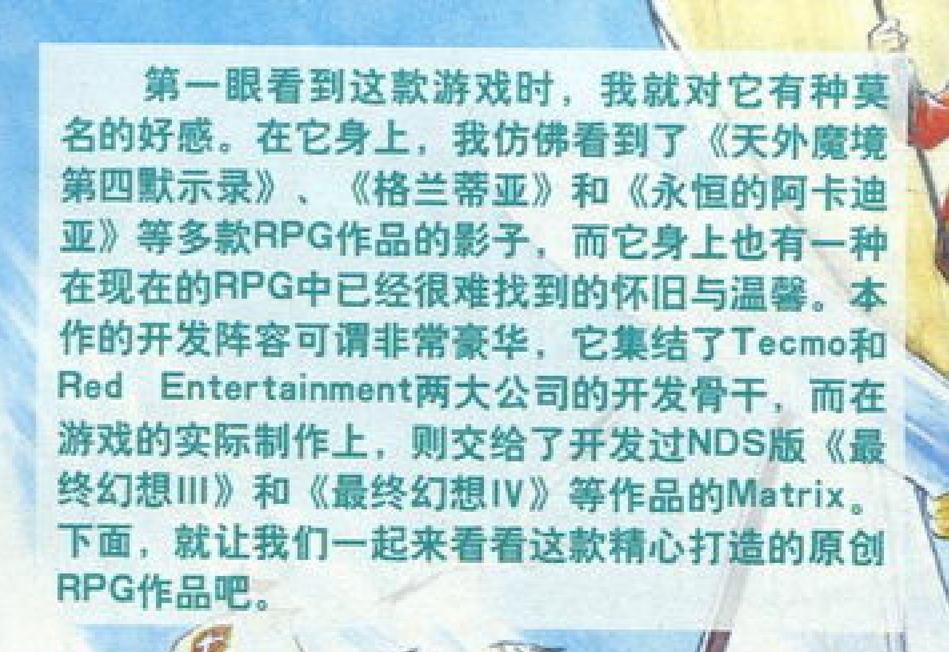
沉默寡言的剑士，其剑术高超气势夺人，有人将之称呼为“死神”，他的出生和来历一概不明。

马力克

阿卡内亚贵族之子，自幼与玛鲁斯相识，为了变强而前往魔道都市卡达因（カダイン）进行魔法修行。

密涅瓦

马凯德尼亚（マケドニア）王国的王女，马凯德尼亚和正在侵略阿卡内亚的德鲁亚帝国属于同盟关系。



第一眼看到这款游戏时，我就对它有种莫名的好感。在它身上，我仿佛看到了《天外魔境第四默示录》、《格兰蒂亚》和《永恒的阿卡迪亚》等多款RPG作品的影子，而它身上也有一种在现在的RPG中已经很难找到的怀旧与温馨。本作的开发阵容可谓非常豪华，它集结了Tecmo和Red Entertainment两大公司的开发骨干，而在游戏的实际制作上，则交给了开发过NDS版《最终幻想III》和《最终幻想IV》等作品的Matrix。下面，就让我们一起来看看这款精心打造的原创RPG作品吧。

从伦敦到世界！坐上飞船，向梦想的新天地起飞！

ノスタルジオの風

思乡之风

ノスタルジオの风

NDS	Tecmo	RPG	预定2008年秋	日版
	1人	容量未定	售价未定	无对应周边



文 雷伊 美编 澄香

少年们的冒险物语

本作的舞台以现实中的19世纪末为基础构筑而成。工业革命之后，人类进入了“蒸汽时代”，在生活方式改变的同时，飞船技术也得到了突飞猛进的发展。人们将飞船视为实现自己梦想的工具，他们纷纷化身为冒险者，坐上飞船向未知的世界进发。在那个被称为“大冒险时代”的年代，无论大人还是孩子都胸怀着梦想，本作的主人公艾迪当然也不例外。

冒险的开端



▶故事的开端发生在一个遗迹中，身穿白衣的少女似乎遇到了什么麻烦。

▲伟大的冒险家、同时也是本作主人公艾迪的父亲基尔巴特向少女伸出了援手。

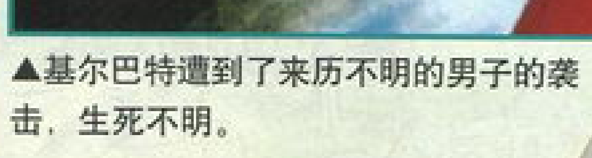
▲基尔巴特遭到了来历不明的男子的袭击，生死不明。

少年艾迪展开寻父之旅



▲基尔巴特行踪不明，几天前，他的飞船在地中海被发现。





◀为了找回父亲，艾迪立志成为一名冒险者。

从伦敦到世界

在本作中，玩家要扮演出生于英国首都伦敦的少年艾迪，乘坐飞船在世界各地展开冒险。游戏中有些地点会以实名出现，而在城镇等的构造方面，制作方也力求尽可能地将那个时代的风貌忠实还原给大家。



■在工业革命中迅速繁荣起来的英国首都伦敦，在游戏中被描绘得充满了生机，在设定图上，我们可以看到作为伦敦象征的大笨钟。



◀伦敦的中心街，喷水池、路上的绅士等都还原出了19世纪末的氛围。在街上还设有冒险者协会。



▶在中心街上还有武器店、防具店和旅店，这些RPG中的重要设施在本作中自然也不会少。

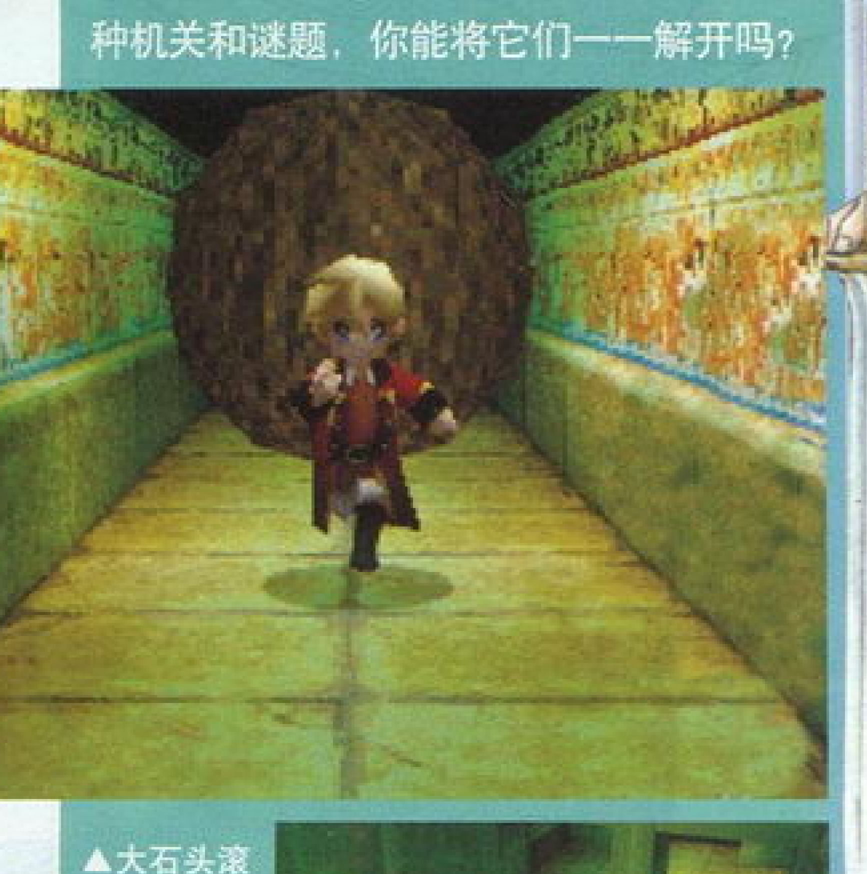
冰雪覆盖的小镇



▲在剧情上，艾迪还会前往天寒地冻的冰雪之地，在那里会有什么故事等待着他呢？

充满挑战的迷宫

游戏中有着众多迷宫在等待着玩家前去挑战，其中有些是现实中实际存在的，比如埃及金字塔等。在迷宫中设有各种机关和谜题，你能将它们一一解开吗？



▲大石头滚下来了，快逃啊！



▶迷宫内的构造比较复杂，不要迷路哦。

主人公

艾迪

由于父亲基尔巴特是英国最具代表性的大冒险家，因此艾迪从小就从父亲那里接受了关于骑士道精神和剑术的指导，不仅正义感十足，剑术也是一流。为了寻找下落不明的父亲，艾迪成为了一位冒险者。

帕特

居住于伦敦贫民窟的少年，在年幼的时候和自己的亲生父母失散，因此为人比较冷淡，难以接近。不过对生活在贫民窟的孩子们来说，他却是一个值得信赖的大哥哥。

简洁而不失乐趣的战斗

◀不愧是Matrix，本作的战斗画面和NDS版的《最终幻想III》看上去非常像。



▶在伦敦下水道中遇到了敌人，进入战斗前似乎还会有敌人的大魄力特写画面。另外值得一提的是，本作中的怪物可是由雨宫庆太大师设计的哦。

在迷宫内遇到敌人的话，就会进入战斗模式。本作的战斗系统是最为传统的指令选择式，上手应该会非常容易。另外，通过选择“技能”(スキル)指令，角色们就可以发动攻击技能和魔法。

驾驶飞船翱翔蓝天

飞船在本作中的地位非常重要，它不仅是艾迪等人的移动工具，在战斗中也会派上用场。另外，艾迪等人乘坐的飞船还可以进行改造强化，打造超强的飞船也是游戏的课题之一。



◀据悉本作在大地图上移动时不会有徒步移动方式，而是采用飞船来代步。



▶玩家有机会接触到世界各地的名胜古迹。





梅乐迪

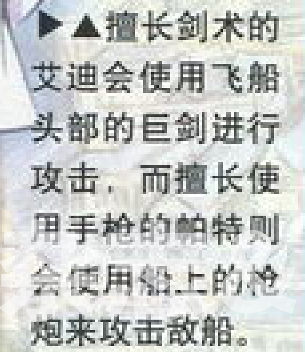
魔法师一族的少女，由于近年来同族的人变得越来越少，因此同族中和她同龄的朋友更是变得屈指可数。虽然有时会显得比较好胜和任性，但是作为魔法师的资质还是非常高的。

菲欧娜

被神秘结社所追杀的少女，尽管她有着神秘的力量，但却失去了记忆，她为何会被人追杀也不得而知。尽管平时是个温柔谦逊的女孩，但遇到困难时却表现得非常坚强。



▲乘坐飞船在空中移动时并不是百分百安全的，有时也会遇到空贼的袭击，这时就会进入飞船战，这不禁让人想起了DC名作《永恒的阿卡迪亚》。





▶▲擅长剑术的艾迪会使用飞船头部的巨剑进行攻击，而擅长使用手枪的帕特则会使用船上的枪炮来攻击敌船。



蘭島物語 レアランド ストーリー 少女の約定

本作由2007年在PC平台上发售的AVG移植而来。故事的舞台是战火肆虐的兰岛大陆，而游戏的主要目的是扮演主人公来育成丧失记忆的少女琪莉娅。游戏分为育成和冒险两个部分，在育成部分需要通过各种指令提高琪莉娅的能力，而冒险部分则要跟多名角色交流，完善自己的人际关系，巩固爱情和友情。主人公和琪莉娅究竟能编织出怎样的未来？这些都掌握在你的手中。

期待度 B

PSP	兰岛物语 少女的约定		
	兰岛物语 レアランド ストーリー 少女の約定		
	Arc System Works	AVG	预定2008年10月	日版
	1人	售价未定	对应周边未定	

文 胧月
美编 Yangyu

故事

兰岛大陆是维系了几百年和平与繁荣的王国，突如其来的陨石打破这里的宁静。在异种族的侵略行动下，年轻的男爵希罗果敢地突入敌阵，成功讨伐敌军首领。在那里，他邂逅了少女琪莉娅。琪莉娅以自身的谜之力量让世界从噩梦中平静，然而精疲力竭的她终于不支倒地。于是，希罗将她带回了自己的居所。

全新角色登场！

主人公 希罗
16岁

蓝岛王国的男爵，从小接受骑士教育，在与异族的战争中也立下汗马功劳。虽然自身是贵族，不过依然在城镇上过着朴素自由的生活。

▲从敌阵上抱回倒下的琪莉娅。

女主人公 琪莉娅
年龄不明
CV：本多阳子

被希罗带回的少女，失去了所有记忆。性格率真而温柔，好奇心旺盛。在希罗的呵护下，渐渐成为独当一面的少女。

▶连琪莉娅都不明白自己的谜之力量，这种力量会对希罗乃至蓝岛王国产生什么影响？

米罗
16岁
CV：石田彰

突然出现的少年，自称是男爵家的私生子，要求继承家族的爵位。接着名声四处借钱，借完后东逃西窜。

育成与冒险交替进行

育成部分

对琪莉娅的育成共有4种指令。游戏里以15天为一个回合，每5天可下达一次指令，根据选择指令的不同，琪莉娅的各项数值会发生变动，这些数值会影响琪莉娅的发展方向，琪莉娅会变成怎样的一名女性，这些全部由玩家指定下的日程表决定。另外，学习与工作这两个指令还附带经验值系统，反复使用的话能让数值上升量和工资都得到提升。

▼使用指令也是要付出一定代价的，有些需要花钱，有些会增长琪莉娅的疲劳度。注意劳逸结合，把握琪莉娅的状态下达最为科学的指令吧。



指令类型

学习

让琪莉娅的数值上升的指令，根据学习内容的差别，上升的能力项也会发生变化。不过，学习指令是需要耗费金钱的，金钱的来源则是紧接下来要介绍的"工作"指令。

工作

让琪莉娅通过工作赚钱的指令，而且也能让她的特定数值有所上升。该指令的负面效果是会增加琪莉娅的疲劳度，虽然钱很重要，不过也千万不要累坏她才好。

城镇复兴

帮助修复城镇，随着修复进度的提高，能够使用的设施也会越来越多，而且还能为琪莉娅积攒人气。如果修复工作能得到王室的肯定，还能够获得朝廷的奖赏。

其他

回复疲劳、给琪莉娅鼓劲的指令，包括"在家修养"、"放松身心"等多彩内容。如果和琪莉娅一同旅行的话，就有机会发生比平时更进一步的亲密接触。

部分冒险

该部分包含400种以上的特殊事件，玩家可以在王国内自由移动，跟各处的角色发生事件。不同的事件会导致故事分歧，本作共为玩家预备了多达20种以上的结局。

在城市的各处遭遇事件！



【ルーイ】
王宮のガーデンは、爵位が無い人間は入ってきちゃいけないんだよ。君は男爵家の人だが、爵位は持ってないだろう？

▲在复兴街道的过程中也会发生各种事件，还有获得新道具的可能性。

研究与换装

随着游戏流程的进行，玩家可以给琪莉娅家里买取各种装饰品，让居住环境更为美观。研究能让琪莉娅拥有制作道具和药剂的能力，而为她买了衣服的话，则可以自由为其换装，相信这对于男性玩家而言是一个绝杀。



《传说》人气角色再次与你



TALES OF THE WORLD
RADIANT MYTHOLOGY 2

文 雷伊 美编 澄香

世界传说 光明神话2			
テイルズオブザ ワ-ルド レディアントマイソロジ-2			
PSP NBGI	RPG	预定2008年冬	日版
1人	售价未定	对应周边未定	


期待度 B

《世界传说 光明神话》(原译《世界传说 光之神话》)是"《传说》系列"的一个外传系列，游戏最大的卖点就是将"《传说》系列"的多名人气角色汇聚一堂，让这些熟悉的角色伴随着玩家共同冒险。在前作发售约一年半后，NBGI又宣布了该系列第二作的制作计划。平心而论，前作只能算是一款不过不失的作品，希望本作的开发方Alfa System(最近刚刚制作完PSP话题作《梦幻之星 携带版》)在听取了前作玩家们反馈的意见后，能够在续作中将前作的不足进行改进吧。

STORY

本作的舞台，是将世界树带来的能源"玛娜"作为生活根本的世界古拉尼迪(グラニデ)。很久很久以前，这片土地上曾经围绕着玛娜发生过世界规模的大战，相传这场战乱最终由一位突然出现的勇者终结。这个传说一直被人们传颂至今。有一天，少女卡侬诺在公会据点班鲁迪亚号甲板上工作时，本作的主人公突然从天而降。主人公虽然身体没有什么大碍，但由于坠落时的冲击而丧失了记忆。什么都想不起来的主人公，决定暂时先在公会中帮忙。



▼从图片来看，本作将会有类似二刀流的新职业出现，相信本作中新职业的数量将不止这一种。

▲班鲁迪亚号出自《永恒传说》，作为塞雷斯蒂亚七大秘宝之一，相信许多玩家都对它非常熟悉。

新职业追加

卡侬诺·伊娅哈特

声优：伊藤かな惠



活跃于班鲁迪亚号公会的少女，是个开朗的女孩，有时也会给人一种轻飘飘的感觉。她对世界上的一切都充满着憧憬，遇到困难时总会勇往直前。名字和前作的原创角色一样都叫"卡侬诺"，她们之间有什么联系呢？

年龄：15岁
身高：158cm
体重：44kg

▶游戏的画面风格以及人物建模与前作差别不大。

共筑"光明神话"！

更多人气角色登场

来自"《传说》系列"的丰富角色可以说是《光明神话》的最大魅力。前作中登场的《传说》角色一共有19名，在数量上来说还是偏少，不过本作在保留前作的19名角色的基础上，还将加入31位首次参战的角色，这样本作的《传说》角色将多达50名。下面我们就一起来看看率先公布的8位新角色，令人意外的是，即将于8月7日发售的Xbox 360版《薄暮传说》的主人公尤利也将在本作中登场！

普蕾塞娅·柯恩巴迪尔
声优：桑岛法子
from《仙乐传说》

尤利·洛维尔
声优：鸟海浩辅
from《薄暮传说》

维格·隆格贝尔
声优：桧山修之
from《重生传说》

凯乌斯·考尔斯
声优：高城元气
from《风雨传说》

斯巴达·贝尔弗玛
声优：うえだゆうじ
from《无瑕传说》

克雷斯·阿鲁贝因
声优：草尾毅
from《幻想传说》

恰特
声优：野田顺子
from《永恒传说》

盖伊·塞西尔
声优：松本保典
from《深渊传说》

角色创造更为自由

本作的角色创建部分相比前作将得到强化，可以由玩家自己设定的部分将大幅增加，发型、眼睛、嘴巴等部分都可进行设定，可供选择的声音种类也会增加。



▲包括肤色和眼珠的颜色在内，都可由玩家设定。



▲创造令自己满意的角色吧。

可以在世界各地冒险

利用主人公所属公会的班鲁迪亚号，玩家可以前往世界各地。玩家可以从公会会长兼船长的恰特那里接受委托，与同伴们共同展开冒险。



▲利用班鲁迪亚号，玩家可以轻松移动到目的地。



▼在本作中，会有什么新的剧情等待着玩家呢？

秘奥义更具魄力



▶本作的秘奥义将会追加特写画面，不过从公布的画面来看，特写画面并非重新制作，而是直接用了原作中的。



TALES OF HEARTS

文 洋葱　美编 澄香

NDS平台最新的《传说》正式公布。本作是系列中首款采用了全3D CG过场动画的一作，想必会给各位老FANS带来全新的感受。当然，精美的2D动画也依旧存在。据官方介绍，本作在战斗系统等多方面，均是以PS2版的《宿命传说》为基础改良而成。另外，主题歌方面将由日本高人气组合DEEN提供，他们曾演唱过《宿命传说》的主题曲《宛若梦幻》。

心灵传说			
テイルズ　オブ　ハーツ			
NBGI	RPG	预定2008年冬	日版
1～3人	容量未定	售价未定	对应周边未定

NDS　期待度 A

年龄：16岁
身高：167cm
体重：54kg

▲因为从未出过西布尔村，所以辛格对外面的一切都充满了好奇心。

主人公

辛格·梅提奥莱特

CV：柿原彻也

好奇心旺盛的少年，从小和祖父捷克斯住在边境的西布尔小村中。辛格缺少与人交往的经验，有些大大咧咧。不过一旦发现自己做错了，他一定会立刻改正。

▲祖父不仅教了辛格剑术，还教会了他做人的道理。

因为我比较笨，陈了拼上性命以外我不知道该如何获得他人的信任。

Story

近年来，大陆上出现了一种名为狄斯皮鲁症的精神污染，造成这一切的是原本只存在于虚幻故事中的魔物杰罗姆。如今，惟一能够与杰罗姆对抗的，是一种名为索玛的神秘装备

原本在边境小村过着平凡生活的少年辛格，无意中发现了倒在岸边的少女琥珀。而这偶然的相遇，将是一切冒险的开始。

两人的初次相遇

发现琥珀

◀故事最初说的是辛格发现了倒在海边的琥珀。

人工呼吸

▲辛格决定要为琥珀做人工呼吸……

◀在唇与唇之间仅剩三厘米时，琥珀及时醒来避开了辛格的猪吻。

啊！

特殊用语

斯彼利亚

指人类的心、精神能源、思念的力量。

索玛

装备之后便可侵入心之迷宫的神秘装备。除了作为基本的武器防具外，部分索玛还拥有飞行、钻地等特殊能力。如今，索玛可以算是与杰罗姆对抗的惟一手段。

心之结晶

隐藏在人内心深处的感情和意志的结晶，若失去结晶某一部分，与那部分相对应的感情或记忆也将消失。

索玛连接

索玛的特殊能力，能够让使用者与他人进行心之交流。

杰罗姆和狄斯皮鲁症



杰罗姆是一种寄生在人类或动物等生物上、以斯彼利亚为食粮的某种神秘存在。而狄斯皮鲁症就是杰罗姆引起的精神污染，杰罗姆通过破坏或操作斯彼利亚，让"心"暴走。

女主人公

琥珀·心

CV：井上麻里奈

坏人是无法使用索玛的，所以我相信你。

▲琥珀似乎能够和不应存在的"她"沟通。

▼图中琥珀身边有一名黑发男子，当初他和琥珀一起倒在了岸边。

年龄：17岁
身高：158cm
体重：45kg

因某种原因离开故乡踏上旅途的少女，某次昏倒在海岸时被辛格所救。琥珀时常会提起一位不知名的女性，而那名女性似乎就是让琥珀踏上旅途的主要原因。

PS2版《宿命传说》战斗系统的进化版！

本作的战斗是以PS2版的《宿命传说》的战斗系统为基础，并加以改良而成的，当中包含了浮空、多人协力等爽快的要素。参加战斗的人数为三人，不过剩下的同伴也不会闲着，战斗中只要满足特定条件便可将他们叫出来使用合体攻击。



连携区域
线性动作战斗系统

◀画面的左上角显示了敌我双方的具体位置。

爽快的空中连携

◀▲辛格利用技能将敌人打上天，紧接着其他同伴跳起来进行追击。

新系统？



在旅店休息时，旅店会向主人公所要保证金。不过若变成常客后似乎就可以免去这项费用，而旅店的服务项目也会更加充实。

文 马修　美编 Juxi

ポケットモンスター Pokémon プラチナ

随着《口袋妖怪　白金》发售日的日渐临近，越来越多的消息也逐渐被公布出来，下面，我们继续为大家带来《白金》的各种相关消息，在游戏到来之前，让我们先尽多地了解这款作品。

期待度 S

口袋妖怪　白金
ポケットモンスター プラチナ

NDS | Nintendo/Pokemon | RPG | 预定2008年9月13日 | 日版
1人 | 容量未定 | 4800日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.88 P20/Vol.91 P32

银河团的野心 2008年秋再度膨胀！

玩过《钻石·珍珠》的朋友们，想必已经对银河团非常熟悉了，作为新奥地区最著名的恶势力，他们一直致力于利用神兽的神力达成统治世界的野心的目的。不过现在银河团距离目标还很远，游戏中他们正要从新奥本地的神兽下手，然后冲出新奥，走向世界……

银河团的新成员？



发电厂被银河团占据的剧情，“小女孩的爸爸”照例被绑架，然后银河团四天王之一的玛姿挡在了主角的面前……等一下，图中那个青色头发的科学家模样的人是谁？新角色？难道也和上次公布的两名新NPC对应，是那个长得又凶又刁的博士？



▲赤木的面前同时出现了帕鲁基亚和迪亚路卡……

▲赤木在银河团总部的演讲中提到了“梦幻般的能量”。

赤木

银河团的老大，组建了一个遍布整个新奥的黑势力，野心相当大。





银河团的三个干部，是赤木的得力部下（最起码比火箭队那二位强多了），为了帮主老大实现野心，游戏中他们会给主角设置重重障碍。

还是老样子，大众脸，男女性的发型不同也只体现在长短上……

追查银河团的国际刑警？

扫黑这种事固然应该全民参与，但也不能光指望训练师等群众们，《白金》里终于出现了追查银河团的国际刑警，警民协力一起粉碎银河团的野心吧！



基拉帝纳：原始形态的特性确定

基拉帝纳是破裂世界的主人，破裂世界里很昏暗，很神秘，很不可思议……这里的主人基拉帝纳以自己的原始形态生活在其中，而当出现在我们的现实世界，它就会变成《钻石·珍珠》中的异化形态。

基拉帝纳（原始形态）



特性	浮游
属性	鬼+龙
身高	6.0米
体重	650.0千克



▶在这个不可思议的世界里，水的流动似乎也与正常世界不同。

关于基拉帝纳原始形态的最新消息是特性由压力改为了浮游，完全免疫了地面系的攻击，应用范围颇广威力颇大的地震现在拿它是彻底没办法了。论实用度，还是高于异化形态的压力特性的。

塞伊米：大地形态转换天空形态的重要道具



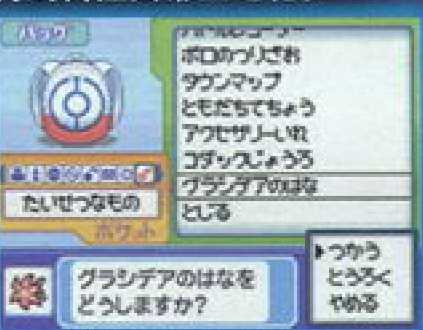
在以往的报道中，我们知道塞伊米将在《白金》增加新的天空形态，而现在已经确定，让塞伊米由大地形态转换为天空形态，需要借由一种名为古拉西蒂亚之花（グラシデアのはな）的道具。官方的说法是：当拿到剧场版得到的塞伊米后，交换到《白金》里，然后去花园镇（ソノオタウン），和一个金发女性对话，便得到了古拉西蒂亚之花。

古拉西蒂亚是2008《口袋妖怪》剧场版中塞伊米的居住地，是一个开满鲜花的古拉西蒂亚乐园，剧场版里的古拉西蒂亚之花之花同样是非常重要的道具。在《白金》中，将古拉西蒂亚之花对塞伊米使用，塞伊米就由可爱的大地形态转变为了天空形态。

变成天空形态后，塞伊米的特性也由大地形态的自然回复变为了天之恩惠，天之恩惠可以令技能附加效果发生几率为原来的2倍，如此，它的草系技能种子核融除了给予对手威力高达120的伤害输出，更有80%几率令对方的特防下降，而且围绕天之恩惠特性，更可以给天空形态的塞伊米衍生出一套全新的战术。



▲和花园镇的金发姐姐对话，得到古拉西蒂亚之花。

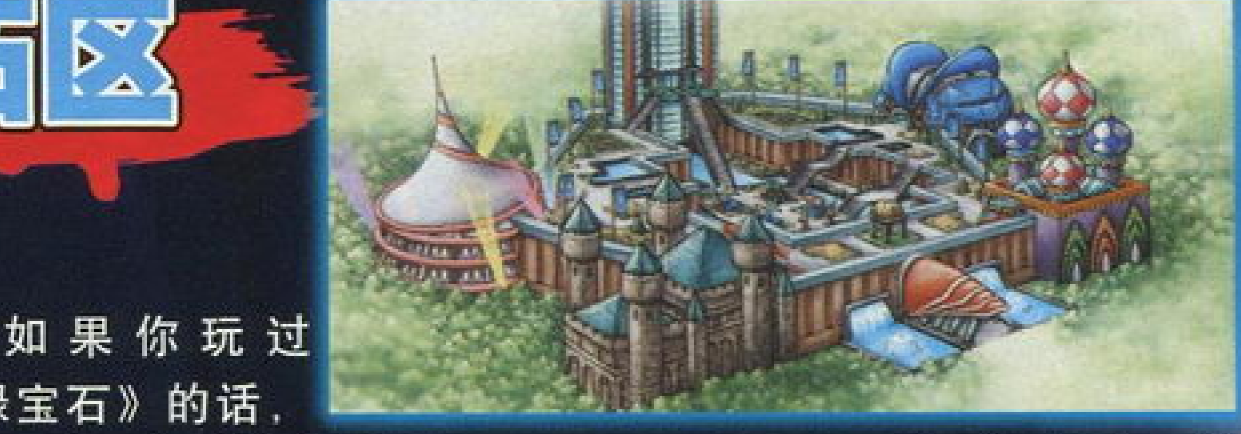


需要注意的是，大地形态和天空形态并非进化关系，而是迪奥西斯那样一种精灵的的不同形态，因此基本可以肯定的是天空形态还可转换回大地形态，至于是用其他道具还是依旧是用古拉西蒂亚之花进行形态转换，目前还是未知。



▲对着塞伊米使用，一阵鲜花灿烂后，塞伊米就变形啦！

战斗开拓区



如果你玩过《绿宝石》的话，那么一定不会对战斗开拓区（バトルフロンティア）感到陌生，战斗开拓区虽然可说是战斗区域的进化，但内容要丰富出许多，包括原有的战斗塔在内，可供玩家挑战的设施达到了5个！

本作中，也需要一周目通关，获得联盟冠军后，才可在二周目挑战，而且这些同样会有这样那样的规则限制。当然，挑战中玩家也能获得BP，然后用BP去换取各种实用的纪念品吧！



▲用赢得的BP来换取纪念品吧！



▲令人期待的比试在等着各位。



▲进入了战斗开拓区。



Wi-Fi功能的大幅进化

Wi-Fi功能是《钻石·珍珠》出现的新的联机方式，将无线网络联机的概念首次应用正在强调联机的《口袋妖怪》中，令玩家的联机范围摆脱了空间上的限制。而在《白金》中，Wi-Fi功能还将大幅进化，下面我们为大家一一说明。

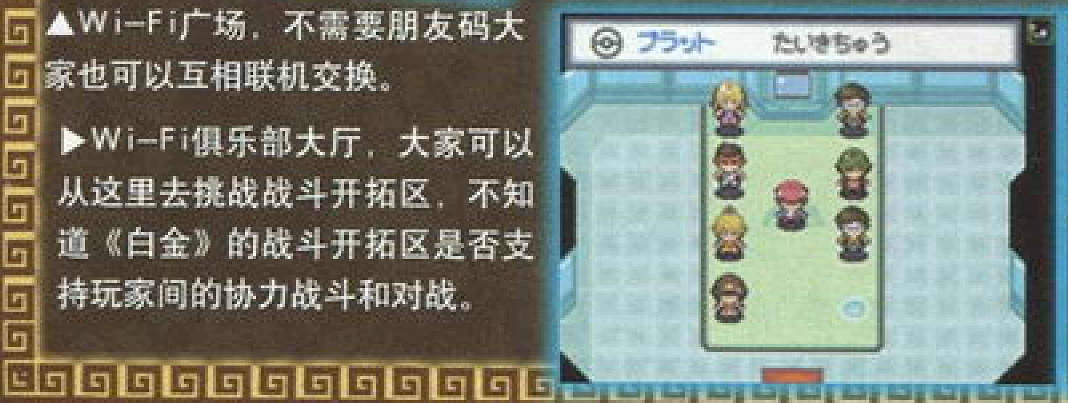
Wi-Fi广场和Wi-Fi俱乐部

在《钻石·珍珠》中，各地口袋妖怪中心的地下设施升级为Wi-Fi广场，广场最多支持20个人联机，即使没有彼此交换过朋友码，仍然可以进行联机交换。



▲Wi-Fi广场，不需要朋友码大家也可以互相联机交换。

▲Wi-Fi广场由口袋妖怪中心地下的最左侧的门进入。



►Wi-Fi俱乐部大厅，大家可以从这里去挑战战斗开拓区，不知道《白金》的战斗开拓区是否支持玩家间的协力战斗和对战。



◄Wi-Fi联机的小游戏，往吞食兽的大嘴里扔食物。

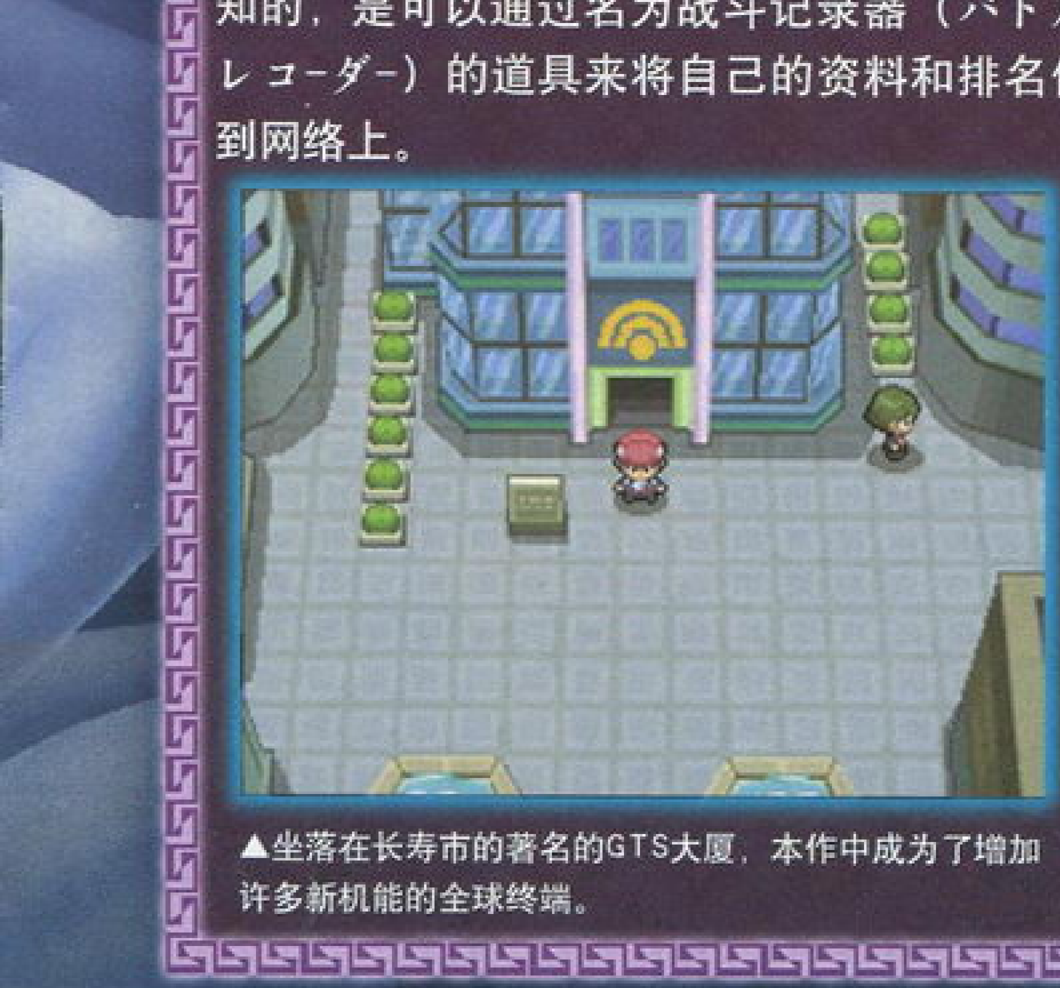
GTS

GTS是Global Trade Station（全球交易站）的简称，在《钻石·珍珠》中，实现了全世界范围内的网上口袋妖怪交换。在《白金》中，GTS也得以进化为全球终端（グローバルターミナル），机能将大幅进化，目前已知的，是可以通过名为战斗记录器（バトルレコーダー）的道具来将自己的资料和排名传到网络上。



▼大厦里也有传送点，能传送到哪里去呢？

▲一楼大厅，GTS其实就是个供大家自由交易的自选市场。



▲坐落在长寿市的著名的GTS大厦，本作中成为了增加许多新机能的全球终端。

战斗记录器

新的道具，可以把战斗过程记录下来，并可传到网上和朋友分享。



文 乌冬 美编 chisun



"《龙珠》系列"可说是动漫改编游戏里的常客了，自从诞生以来几乎在每部主机上都可以找它的身影，由此可见《龙珠》的人气非同一般。《龙珠DS》是系列在NDS上的最新作，值得一提的是，本作的开发是由制作过PSP平台《勇敢的故事 新的旅人》的Game Republic负责。

寻找七龙珠

龙珠DS

ドラゴンボールDS

NDS	NBGI	A·AVG	预定2008年9月18日	日版
	1～2人	容量未定	售价未定	对应周边未定

本作是"《龙珠》系列"登陆NDS的第三作，类型为动作冒险，游戏的关卡和动作非常丰富，玩家要操作小悟空在3D的地图中进行冒险，以获得龙珠为目标打倒各种敌人。

3D化的：龙珠世界：

◀本作风格和漫画相近，连打击敌人都会出现漫画里的那种拟音效果。

▲NDS的上下两屏都是拿来显示地图的，使战斗场地看起来十分宽阔。

人物介绍

游戏采用了"《龙珠》系列"最初的剧情，描写了少年时代的孙悟空和布尔玛寻找七颗不可思议的龙珠的故事。游戏版的故事和原作一样分为若干个章节，每个章节里都为玩家准备了专用的关卡，究竟小孙悟空会在关卡里遇到怎样的机关和敌人呢？

▶游戏的故事从孙悟空遇到布尔玛开始。

孙悟空

在人烟稀少的深山里住着的少年，特征是身后长有类似猴子的尾巴。和布尔玛相遇后，两人结伴踏上寻找龙珠的旅程。

▲两人只要有一人倒下就会GAME OVER，所以除了要一边清除敌人外，另一边也要保护布尔玛的安全。

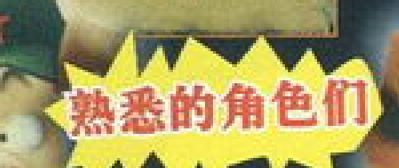
布尔玛

来自大都会的少女，一直在寻找龙珠的下落。战斗中布尔玛是由电脑控制的，她会给予悟空各种帮助。

◀许多关卡都是悟空和布尔玛一起行动的。



各种名场面得到忠实再现

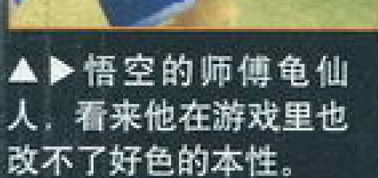



熟悉的角色们

在游戏的流程中，还穿插有原作里的各个名场面，并且我们熟悉的那些角色也会一一登场，为冒险更添色彩。

乌龙

乐平




▲▶悟空的师傅龟仙人，看来他在游戏里也改不了好色的本性。

的大冒险再次在NDS上展开！

战斗系统介绍

战斗中悟空的动作分为“如意棒模式”和“格斗模式”，两个模式都只需要用触控笔就能操作。在某些关卡中，我们还能通过获得各种“强化点数”来强化这两种攻击模式。




◀▼游戏的操作非常直观和简单，谁都能轻松上手。

享受爽快的触控战斗！

如意棒模式

使用武器“如意棒”进行战斗的模式。因为“如意棒”有着自由伸缩的特性，所以攻击范围要比空手时大，并且能一次攻击多个敌人。

敲击

▲攻击单个敌人时的常用技，威力不俗。



扫击

▲伸长如意棒后的扫击，攻击范围非常广。

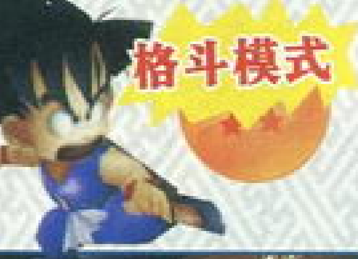


回转攻击

▶当被敌人包围时使用的技巧，可以一次攻击多个敌人。

格斗模式

使用拳脚进行的格斗战的模式，攻击频率非常快，而且还能使用威力强劲的“龟波气功”。




快速划动触控笔

▲▶限定时间内用触控笔快速划动“龟波气功”的字样，然后再点击任意的方向就能使“龟波气功”射出。



吹飞攻击

点击敌人

◀使用双拳将敌人吹飞的技巧，蓄力的时间越长威力越大。

龟波气功



突进

朝敌人的方向划动触控笔

▲用身体撞向敌人，可以快速拉近自己和敌人的距离。

布尔玛的行动

战斗中布尔玛也会配合悟空一起攻击敌人，和悟空不同的是，不会武功的布尔玛会使用枪械来作为自己的攻击手段。



▲除了手枪外，布尔玛使用的武器还有机关枪等。

本作是一款颇具新意的作品，在游戏中玩家可以通过预言书对敌人、武器乃至角色的资料进行修改，自由度可谓相当高。本次的报道主要为大家介绍几名新公布的角色，当中的个别人说不定还有机会成为主人公的恋人。

文 洋葱 美编 chisun

AVALON CODE
アヴァロンコード

期待度 B

阿瓦隆代码
アヴァロンコード

NDS				
	MMV	A·RPG	预定2008年秋	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.88 P24 Vol.91 P22

精灵能力公开

作为同伴，精灵们不但会为主人公指明前进方向，还将在战斗中出手相助。只要多加利用，他们能在冒险的旅途中起到很大作用。

情报

▲除了会对主角进行战斗指导，在迷宫中遇到难题时，精灵们也会给出重要的提示。



召唤

◀在战斗中主角可召唤精灵，并命其以强力的魔法给予敌人重创。

▼只要拜托精灵，我们就可以更改游戏的系统设置，另外还能重温之前发生过的各种事件。



方便的机能

新角色介绍

与主人公的国家敌对的瓦伊泽帝国的皇子。据说他原本是一位相当温柔的人，可如今听到与他有关的都是一些不好的传闻。

你们难道不觉得应该毁灭吗？

◀精明傲慢的皇子。

瓦尔多皇子
声优：宫下道央

对人类的事漠不关心的精灵族少女，拥有洋娃娃一样的漂亮脸蛋。

只不过是个人类，你还挺嚣张的。

希尔菲
声优：金井麻美

任务和交流

完成任务不但可以增加预言书中的情报，还将影响整个世界的发展。若不去消灭那些会伤害人类的魔物，那么这个世界有可能走向毁灭。



◀▼在迷宫里不但有可怕的魔物，还有各种致命机关。

◀任务的迷宫多种多样。

与他人进行交流

与城镇里的居民进行对话就有机会接到任务。若交流成功，还有可能与部分角色发展为恋人关系。



▲与不同的人对话，并接受他们的委托。

我店里有非常棒的武器，给你用是有些可惜了。

罗麦欧尼
声优：川田绅司

经营着武器店的男孩，虽然很自大但做事没毅力。他还有一名双胞胎妹妹。

真不愧是哥哥，太棒了！

弗兰切斯卡
声优：又吉爱

罗麦欧尼的妹妹，据说她心目中理想的恋人是哥哥那种类型。

身为人类，却要对我说教？

盖奥鲁格
声优：中村悠一

希尔菲的父亲，同时也是一位镇长。办事手段高明，受到了人们的信赖。



年轻真是好呀。

海莲
声优：山本彰子

亲手带大法娜的老婆婆，兴趣是编织。

华丽的连击

在战斗中若成功将敌人打上天，那么只要在对方落地之前找准时机进攻，就可以让对手一直处于浮空状态。



◀先将对手打上天，接着必须想方设法不让对方落地。

连击开始



竟然打到世界地图上了

▲随着攻击次数的增加，敌人和主角也将越飞越高。



最后是宇宙！

▲连到最后，竟然会进入宇宙！在这里净化敌人吧！



文 胧月　美编 Juxi

《超时空之钥》是于1995年在SFC平台发售的超热门RPG，不管是在日本还是中国国内都有着不菲的人气。本作有着堪称梦幻的阵容：两位领衔制作人分别是《DQ》与《FF》之父的堀井雄二和坂口博信，人设则有大名鼎鼎的日本国宝级画师鸟山明，在当时看来极为出色的画面表现、形象鲜明的角色、引人入胜的剧情、气势磅礴的音乐都让其成为众多玩家心目中无懈可击的"神作"。本作于4年后发售过PS移植版，而在时隔13年的今年，我们又可以在NDS平台与之重逢了。

超时空之钥			
クロノ・トリガー			
NDS			
Square Enix	RPG	预定2008年冬	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

荏苒十三载，《超时空之钥》重生

▲画面、音乐、系统各方面都是当时的最高水准。

游戏原名"クロノ・トリガー"的直译为"时间的扳机"，而本作的主题也跟标题相符。故事的序盘发生在即将面临建国1000年纪念日的加尔迪亚王国，主人公克罗诺无意中触动时间扳机，开始了自己独特的旅途。在穿越"中世纪"、"未来"的冒险中，克罗诺一行会遭遇各种事件，不久后知道了毁灭世界的悲惨命运。穿越在各个时代，邂逅各个同伴，克罗诺能否从命运齿轮狭小的缝隙间逃脱呢?

扣下时间扳机的人们

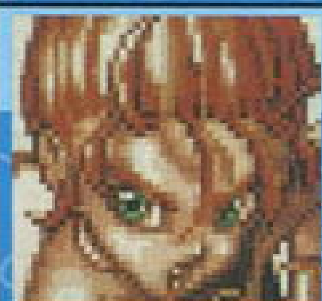
克罗诺

生活在现代（公元1000年）加尔迪亚王国的少年，精通日本刀。偶遇谜之少女玛尔后，开始自己的时空冒险。



露佳

克罗诺的青梅竹马，爱好发明的机械家。经由她制作完成的物质传送机的暴走事故，游戏的故事翻开了第一页。使用武器为枪。



玛尔

出现在王国千年纪念日会场的少女，性格天真爽朗，但身上似乎隐藏着什么秘密。她的武器是弓弩。

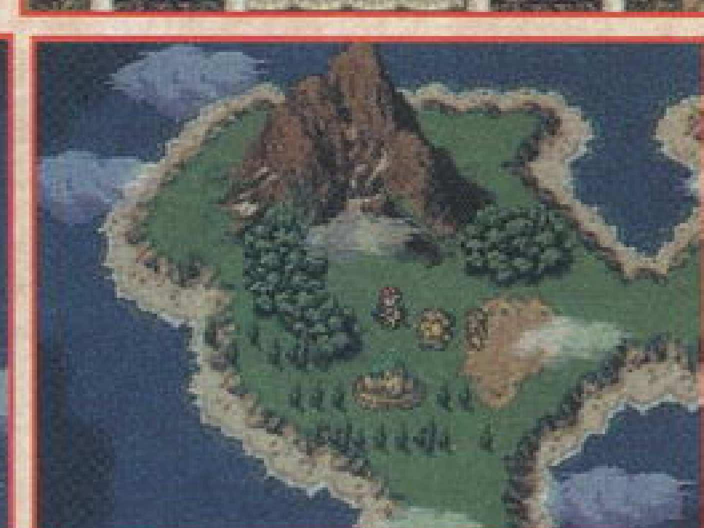
驰骋七千万年的大冒险

游戏中主人公一行要经历现代、中世纪、未来、古代、原始等多个历史时间，每个时代都有独特的冒险经历等待玩家体验。



克罗诺、露佳以及玛尔生活的时代，加尔迪亚王国即将迎来建国1000周年庆典。

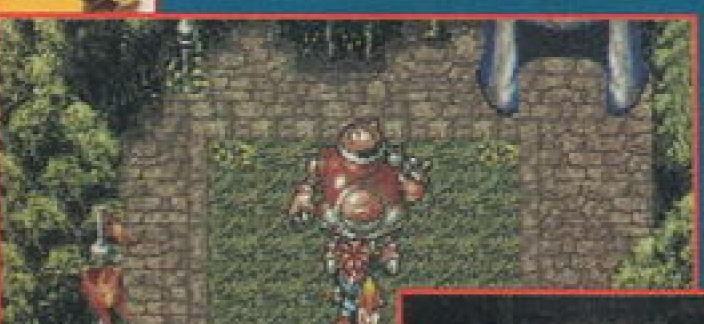




◀世界地图会受过去行动的影响而发生变化。

纪念会场的迷你游戏依然保留

原作现代世界的节日会场里存在多个迷你游戏，这些迷你游戏依然是NDS版的保留项目。迷你成绩赚得的点数是可以用来兑换金钱的。



▼有一些迷你游戏必须事先赚取了一定点数才能游玩，而奖品自然也是相当豪华的。



▲跟这名壮汉的对决需要双人协力完成。



▲人们都传闻魔王是毁灭世界的罪孽原体，可克罗诺在跟魔王对峙时，却发现另有隐情。

这是魔王军全线攻占王国的黑暗时代，尽管王国骑士团奋力与魔族对抗，可面临苦战的军队人心涣散，面临崩溃的边缘。

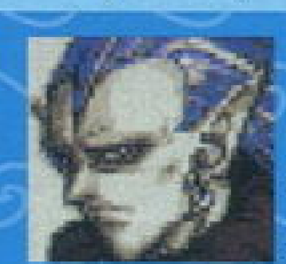
中世纪的伙伴

卡艾鲁



原是中世纪加尔迪亚王国的骑士，虽然因为某种理由变成青蛙的样子，不过剑技依然不容小觑。他与来到中世纪的克罗诺一起展开王妃的搜寻工作。

魔王



企图征服加尔迪亚王国的中世纪魔王，根据后世的传闻，这是曾经让世界一度穷途末路的恶人，可实际上真是如此吗？

未来

公元2300年

因为某件事情变为废墟的未来世界，人们躲避在世界上为数不多的防空壕中苟延残喘，世界上满是暴走的机器人和荒芜的废墟，这个本该是人们想象中的乐园时代，却无疑极为凶险。



未来时代的伙伴

罗勃



被放置在未来的机器人，经由露佳修理后加入我方，能使用多种兵器战斗。



古代

公元前1200年

魔法的时代，拥有魔力的人在浮游大陆上构筑了王国，而没有魔力的人则在冰天雪地的大地上过着艰苦的生活。

◀在浮游大陆生活的人们每天从事着魔法研究。

新系统！A.T.B.ver2



原作系统采用的是“《FF》系列”中有名的A.T.B，即每个角色在随时间积蓄的A.T.B槽涨满后才能行动。NDS版的本作使用的是该系统的加强版本——A.T.B.ver2，虽然最基本的A.T.B槽没有变，但敌我位置的关系会影响到双方攻防能力和我方角色的协力攻击。

◀角色协力攻击跟协力的两名角色以及攻击目标的位置有很大关系，该图是克罗诺与卡艾鲁的协力攻击。



这是由猿猴进化来的人类和由恐龙进化来的恐龙人所竞争的时代。人类分为两个势力，一方是与恐龙人作战的伊奥卡族，另一方则是畏惧恐龙人而隐居在森林的拉尔瓦族。





艾拉

率领伊奥卡族的性感女性，拳脚功夫了得，甚至连牙齿都是其得力武器，攻击充满力道。据说她是某个重要登场人物的祖先。



哪边会赢？



▲如果人类在原始世界中无法获胜，那么未来就会成为恐龙人的世界。

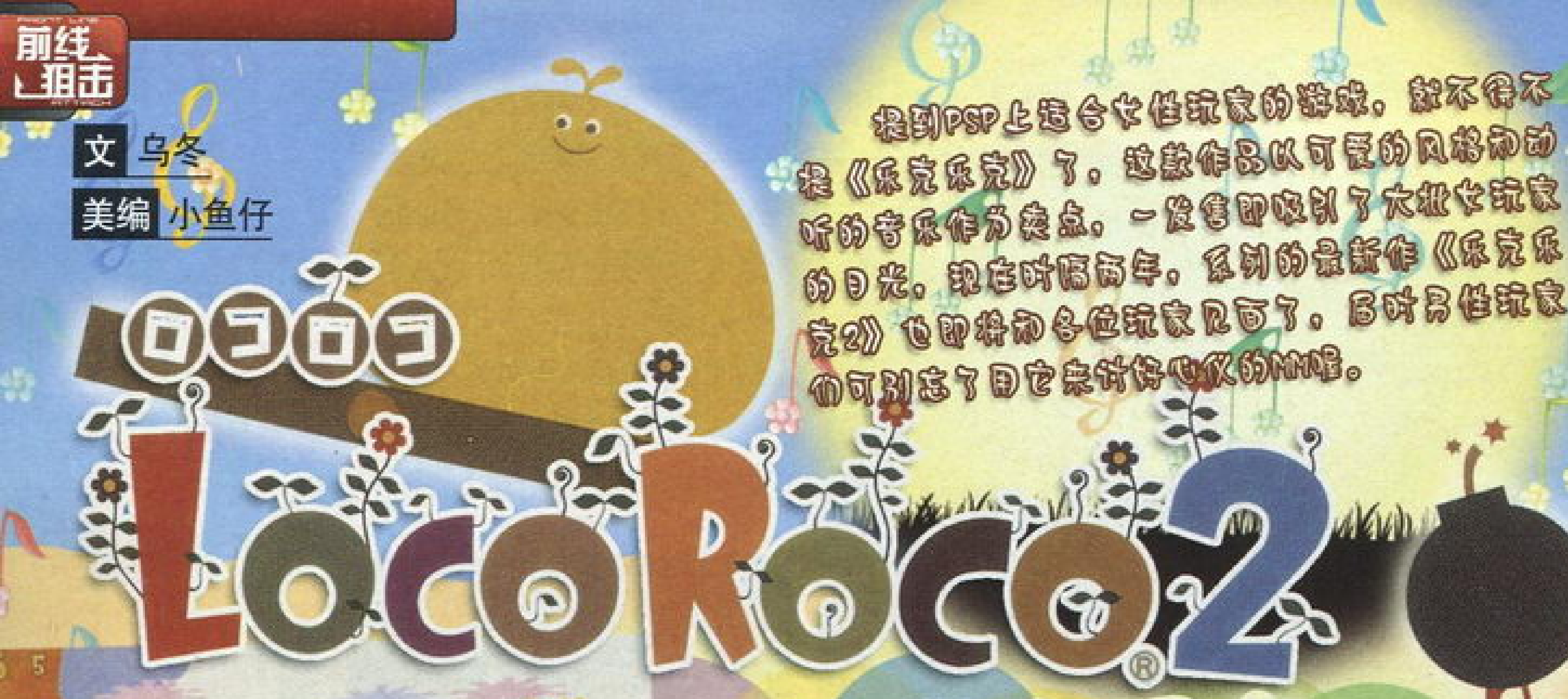


▲可见式的遇敌，与地图上的敌人接触后会进入战斗。

▼我方角色使用的技能有着范围概念，有时可以在A.T.B槽蓄满后稍等一会，等更多敌人进入攻击范围后再一并发动必杀技。



文 乌冬
美编 小鱼仔



提到PSP上适合女性玩家的游戏，就不得不提《乐克乐克》了，这款作品以可爱的风格和动听的音乐作为卖点，一发售即吸引了大批女玩家的目光，现在时隔两年，系列的最新作《乐克乐克2》也即将和各位玩家见面了，届时男性玩家们可别忘了用它来讨好心仪的MM喔。

可爱的乐克乐克又回来啦！

期待度 B

乐克乐克2				
ロコロコ 2				
PSP	SCEJ	ACT	发售日未定	日版
	1人	价格未定	无对应周边	

和一般的动作游戏不同的是，玩家操作的并不是主人公乐克乐克本身，而是乐克乐克所居住的星球，通过PSP的L、R键，我们可以倾斜大地来诱导圆圆的主人公乐克乐克前进或跳跃，从而到达每关的终点。作为系列的最新作，游戏在内容方面比前作丰富了不少，下面就让我们一起来来看看吧。



毛杂军团的新能力

游戏里的敌人仍是以毛杂军团为主，在本作里它们不仅会抓走乐克乐克，这次还增加了唱歌这一新能力，凡是听到它们唱的歌的生物都会失去活力。并且除了以外毛杂军团，游戏里似乎还会有新的敌人登场喔。

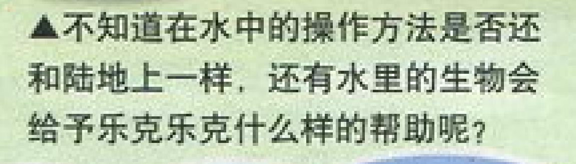


▲为了赶走毛杂军团，乐克乐克们还要找星球上的各种生物帮忙。

◀黑压压的一片毛杂军团在唱歌，听到[illegible]的生物一定很难受吧。

上天下海的大冒险

在关卡方面这次也有了新的改变，在前作里有水的场所乐克乐克只能在水上前进，而在本作里乐克乐克终于能在水中活动了，和乐克乐克一起畅游水中的世界吧。


▲不知道在水中的操作方法是否还和陆地上一样，还有水里的生物会给予乐克乐克什么样的帮助呢？

■咬着这种类似蒲公英的生物乐克乐克就可以飞到天上去了。





谋略的未来	
采配のゆくえ	
Koei	AVG
预定2008年秋	日版

NDS



由《无双》小组推出的全新感觉AVG登场！

◀游戏的主人公，西军大将石田三成。玩家手中的他究竟能否改变历史反败为胜呢？

▶石田的家臣岛左近，闻名天下的战术家。虽然比较毒舌，但对主公忠心耿耿，是石田不可多得的好部下。

由Koei的"《无双》系列"制作团队"ω－Force"推出的本作《谋略的未来》继官网公布的神秘预告后，游戏内容及画面也终于于近期亮相。而就目前公布的资料来看，本作是以战国时期著名的"关原合战"为背景，主人公则是历史上死于这场战役的战国名将石田三成。为了履行与已故主公丰臣秀吉的约定，石田要成为丰臣家的守护者，率领西军与德川家康来一场一统天下的定局之战。

游戏中的战斗分为战略和交战两个环节，战略环节玩家主要扮演石田到战场、阵地探察地形等，从我方武将处打听各种有用情报、进行道具的收集。完成了这些准备工作后就会进入交战环节，玩家开始下达"撤退"、"炮火攻击"等命令指挥作战。而本作最大的特点就在于，对于军中存在的不同意见，玩家要对其进行"说服"。"说服模式"下，玩家扮演的石田要与持不同意见的武将进行一对一的问答游戏，武将提出的各种问题都要由玩家来做出判断与回答，而答案就要从战略环节中搜集到的情报中寻找。说服成功不但能提高战胜几率，还可能得到一些新的重要情报。

另外，本作打着"完全不同与以往的崭新作品"的旗号，从人设到游戏方式都给人耳目一新的感受。游戏中发生在各武将身边的插曲事件也充满了幽默色彩。

（文：嘟嘟）



◀等待玩家下达作战命令。这个时候之前搜集的各种情报就派上用场了。

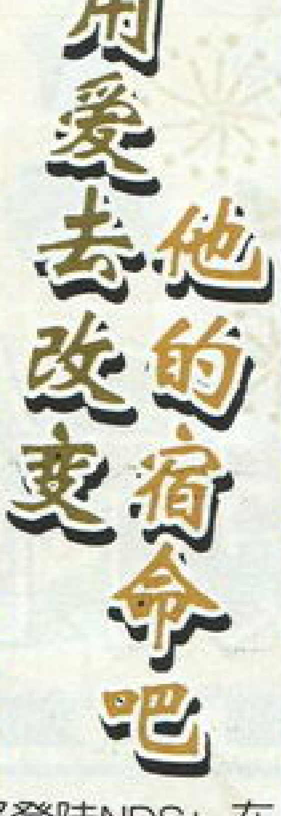
▲本作中的游戏系统比较特别，尤其是"说服模式"的画面看起来是不是有点眼熟呢？

幕末恋华 新撰组DS

幕末恋华 新撰组DS

NDS	D3 PUBLISHER	AVG
	预定2008年秋	日版





PS2上以新撰组为题材的女性向恋爱游戏即将登陆NDS！在本作中玩家将扮演一名为实现自己的梦想而加入新撰组的女性队士，和近藤勇、土方岁三等新撰组成员一起经历池田屋事变、油小路之战等历史上有名的事件。游戏中可攻略的角色共有十名，冲田总司、斋藤一以及才谷梅太郎等历史名人都将登场。整个故事由二十三个章节构成，除了PS2版原有的剧情外，本作还将新增加大量的特殊事件，即使是接触过PS2版的玩家也可以找到新的乐趣。由于平台是NDS，“触摸”当然是少不了的。出现CG画面时，玩家可以利用触控笔随意触摸里面的角色，根据玩家触摸的位置角色还会作出不同的反应。另外，森田成一、小西克幸、樱井孝宏以及皆川纯子等知名声优都将为本作献声，声优阵容可谓相当强大。

（文：洋葱）



▲在本作中冲田总司不知最后是否能战胜病魔呢？



▲满天飞肉……虽然主线比较阴暗，但当中还是穿插了不少恶搞剧情。



▲斋藤一亲自陪主角练剑。

甜甜私房猫 小叽来我家

チーズスイートホーム チーがおうちにやってきた！

NDS	Interchannel Holon	AVG
	预定2008年9月4日	日版

治愈系的人气小猫到访

因漫画而大受欢迎的小猫小叽，不仅被搬上电视动画化，可爱的周边也是接二连三地推出。现在，这只治愈系的人气小猫更是要登上NDS让大家来收养它了！个性调皮、长着一张圆圆脸又表情丰富的小叽本来是一只与妈妈走失的流浪小猫，有一天它被好心人家带回家收养。来到新家后，在家人的悉心照料下，小叽不再感到孤独，每天的生活都充满了温馨与欢乐。相信不少喜欢小叽的玩家都对原作中这只小猫的“请把我捡回家”“肚子好饱”等个性台词印象深刻，而游戏中的小叽又会是怎样一副可爱模样呢？玩家除了可以用触控笔抚摸小叽、与它互动外，游戏中收录的各种有趣的迷你游戏，以及只有在特定日子才会发生的特别事件也令人期待。

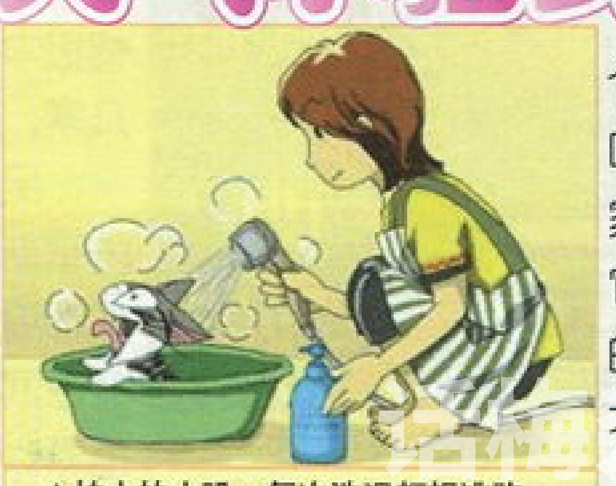
（文：嘟嘟）



▲互动的时候可要留意小叽的各种有趣表情了。



▲离开妈妈的小叽很快有了一个新家。



▲怕水的小叽，每次洗澡都想逃跑。






冬宫 DS重制版 暗之巫女与诸神之戒

エルミナージュ DS Remix 暗の巫女と神々の指輪

NDS	StarFish-SD	RPG
	预定2008年秋	日版

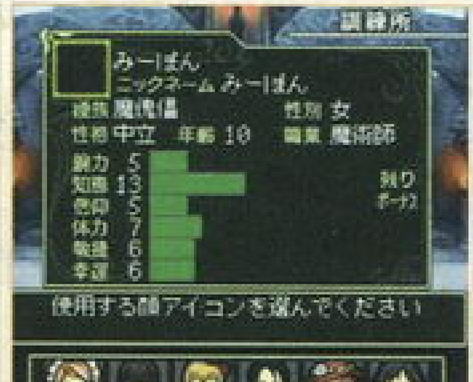
为了寻找戒指，前往迷宫最深处吧！

曾经在PS2上发售过的《巫术》类迷宫探索RPG《冬宫 暗之巫女与诸神之戒》就要在NDS平台登场了！游戏的表现方式和许多同类游戏一样，都是主视角型迷宫探索。一开始，玩家可以从不同的种族和职业间做出选择，打造属于自己的角色。而游戏的目的，就是接受国王的委托从迷宫中找出戒指，当找齐5枚戒指后，就可以挑战暗之巫女。游戏中收录的迷宫数量颇为丰富，包括14种基本迷宫和一种隐藏迷宫。本作中可供选择的种族一共有12种，除了9种基本职业外，只要满足特定的条件，玩家就可以选择奥伽、哥布林、魔傀儡这三种隐藏种族。另外，游戏中敌人和道具的种类也很多，敌人有200多种，而道具更是多达370种之多。组建一支属于自己的队伍，朝着沉眠在迷宫深处的宝物进发吧。

（文：雷伊）



▲游戏采用主观视点战斗方式，从公布的战斗画面我们可以发现，敌人的造型还是刻画得非常精细的。





▲在训练所中，玩家可以创造属于自己的角色。从下屏中我们可以发现，可供选择的头像还真不少。

逆境无赖开司 死亡或生还

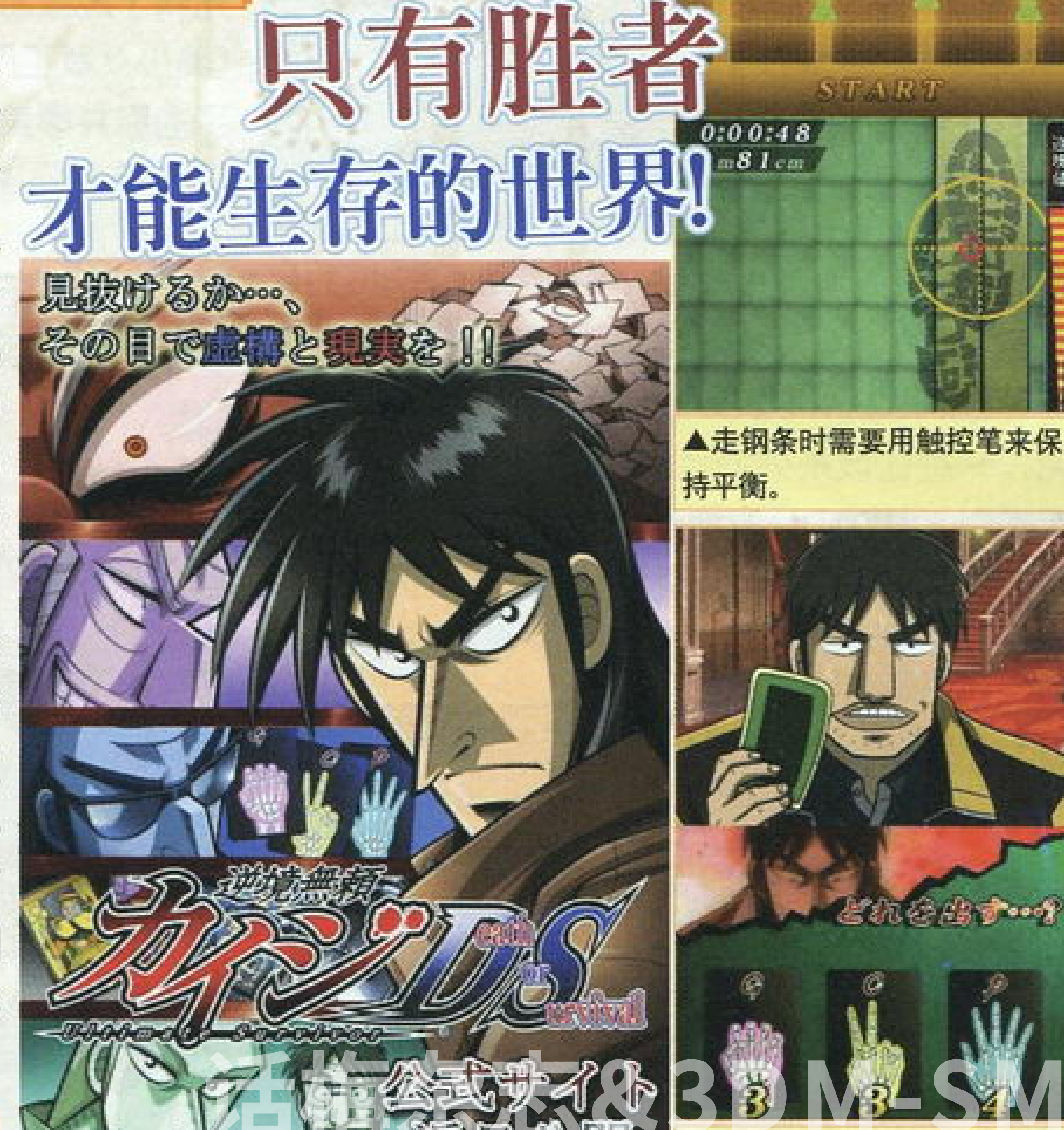
逆境无赖カイジ Death or Survival

NDS	Compile Heart	AVG
	预定2008年9月25日	日版

这是一个只有胜者才能生存的世界!

人气赌博题材动画《逆境无赖开司》即将游戏化。本作的主人公是一名人生不如意的青年伊藤开司，他因为好心为朋友做担保人而背负上了巨额的债务。为了偿还债务，开司听取了一个名叫“远藤”的男人的建议，参加了一场神秘的赌局，如果开司能从赌局中获胜的话，那债务的事情将一笔勾销，虽然条件看上去很诱惑，但开司不知道这其实是自己永无止境的噩梦的开始。和原作的情节一样，游戏版的本作中，玩家要扮演开司为偿还债务参加形形色色的赌局，赌局以小游戏的方法进行，种类包括有猜拳、走钢条和纸牌等等，并且每一种小游戏都有多种玩法。

（文：乌冬）



▲走钢条时需要用触控笔来保持平衡。

▲究竟对手会出哪一张呢?

游戏王对战怪兽GX 双重战力3

游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3

PSP	Konami	TAB
	预定2008年9月25日	日版



本作是"《游戏王GX》系列"在PSP平台的第三作，游戏的背景依然是TV版动画《游戏王GX》。玩家在游戏中要扮演的依然是动画的主角游城十代，和自己的朋友丸藤翔、天上院明日香等人一起，与学院的同学们以及自己的宿命对手展开决斗。游戏收录的卡片数量极多，甚至包括了最近发行的新卡组，官方称本作包含的卡片数量是历来最多的。同时在TV动画中出现过的人物也会纷纷加入游戏中，让玩家有更强的交互感。游戏将支持与前两作联动，成功联动的话可以获得一些珍贵卡片和卡组。动画中，十代心中的另一人格觉醒，而游戏中也会出现相应的要素。并且，动画末尾出现的重要角色卡片精灵"尤贝尔"也会在游戏中出现，作为故事的关键角色，它到底会起到什么样的作用呢？

（文：盲先知）

用亲手打造的牌组击溃对手吧！


▲十代心中另一人格"霸王十代"。



▲抽到新卡片了！会不会是超稀有的卡片呢？



▲在学院中的RPG部分也是必不可少的。

美少女梦工厂5 携带版

プリンセスメーカー5 ポータブル

PSP	Cyber Front	SLG
	预定2008年9月25日	日版

本作是美少女养成游戏《美少女梦工厂》的系列最新作。继PS2之后，PSP移植版终于也将与大家见面。人设方面再次由参与过系列前三作制作的赤井孝美担任，熟悉而怀旧的画风，一定让该系列的老玩家们倍感亲切。与前作类似，游戏中玩家要在小女孩高中毕业前的8年时间内，将她培养成亭亭玉立的美少女，而至于具体要培养出高高在上的一国公主，还是温柔的护士、可爱的动画声优、Cosplayer，就要由玩家自己来决定了。看着小女孩在自己的养育教导之下渐渐成长，是不是会充满了成就感呢？而届时还会同时发售本作与《美少女梦工厂4》的同捆限定版，其中更是包括了由赤井孝美与第4作人设天广直人绘制的《美少女梦工厂 携带版画集》（暂名）。

（文：嘟嘟）

萝莉的养成之道


▲除了家、学校等场景，与少女一同旅行游玩也是本作中的一大亮点。


▲根据玩家培养方向的不同，游戏安排了各种不同的结局。



《高智能方程式》是Sunrise在90年代推出的经典赛车动漫，由于动画里车体的设计酷似当时刚兴起的四驱车，因此在那个时期受到了很多青少年的喜爱。如今这部同名动漫的改编游戏初次在PSP平台上亮相了，下面就让我们一起来享受高速飞驰带来的快感吧。

新世紀GPX CYBER FORMULA サイバーフォーミュラVS

文 爱雪★ずっと 编 乌冬
美编 Yangyu

推荐度 C

新世纪GPX高智能方程式VS			
新世纪GPXサイバーフォーミュラVS			
PSP Sunrise Interactive	RAC	2007年7月10日	日版
1～2人	6090日元	无对应周边	

基本操作

×	油门	L	切换车体架构
□	刹车	R	喷射加速开关
△	更换视角		

游戏系统

选手培养

▲初期的人物按照这个状态培养。

与一般的赛车游戏不同，本作中将车手放到了很重要的位置，玩家可以用在游戏中得到的点数来对自己的车手进行培养，这一定程度上决定了比赛的成败。因此合理地提升车手的各种能力就成为了一个很关键的部分，同时掌握好升级的顺序也可以适当降低游戏的难度。

车手一共有六项能力，一开始无论选择哪位车手初始能力值都很低，这直接造成了操作难度增大，所以游戏初期感觉车不受控制是很正常的事，这点尤其体现在转弯的时候。所以这里建议大家在一开始获得点数后先升级“ハンドリング”能力，当此能力升级至LV5左右时，就会发现转弯不那么难了。接下来可以考虑升级“ベース配分”，切忌一上来就提升速度和加速度，这两个能力在游戏的前半段作用很小，盲目乱升反而会使游戏难度增加。

车体改造

与选手的培养一样，车体的改造也是影响成败的一个关键所在，玩家可以用获得的点数去商店购买车体部件，然后在装备界面为自己的爱车换上。部件与车体性能的影响关系见下表。

ENGINE	影响速度与制动
BOOST	影响喷射加速与转弯稳定性
CYBER SYSTEM	影响喷射加速、加速度与转弯稳定性
WING	影响速度与转弯稳定性
BRAKE	影响加速度与制动

部件并不是一开始就全都可以在商店买到，而是要随着游戏的完成度一点点开启，再加上性能优越的部件的换购点数也很可怕，所以想要在初期就一次性改造到位是不现实的，并且我们还要考虑选手的能力培养也是需要消耗点数的，所以初期的改造一定要用点心，好的改造会比提升车手的能力效更来得明显。CYBER SYSTEM虽然可以使3项性能增长，但初期可以买到的部件都只能对CYBER SYSTEM进行很细微的调整，效果不明显，还不如直接买好的WING与BRAKE来提高车辆的转弯控制和手感。当然车体的改造也要根据所搭乘车辆的性能而异，比如制动优秀但速度明显不够的车当然就要先换ENGINE了。

车体架构与喷射



▲这一项可以调整喷射时的能量消耗，要认真考虑好。

车体架构的切换分别是对应直线与弯道两个状态。黄色标志状态下（屏幕右下角显示，根据车辆不同名称也不同）车的最高速度提升，并且可以启动喷射加速模式，但转向性能严重不足；而蓝色标志状态下虽然车的最高速降低，但是转向增强，并且可以适应越野路况。而喷射系统就跟我们熟悉的《山脊赛车》的氮气槽系统如出一辙。需要注意的是在按R开启了喷射后如果再次按R是结束喷射并切回到黄色架构状态，而按L则是结束喷射并切回到蓝色架构状态。一般每个赛道都会有一个喷射专用长直道，这是启动喷射模式的最佳机会，但要注意一点，时间挑战模式与大奖赛的后半部分，有些赛道是需要在小直道也启动喷射的，这是取得胜利的关键。

轮胎与加油站

之所以把这两个要素也纳入系统部分，是因为它们在游戏中也占有很大比重。对于轮胎，很多赛车游戏中都有相对应的设定，而在本作中甚至连每种轮胎都有使用公里数的设定，此外还包括抓地力与加速度等，因此比赛前对于轮胎的选择也很重要。而加油站的设定则是与轮胎紧密相关的，进入加油站可以给车辆更换轮胎和补给喷射槽，不过会浪费一定的时间。

实际比赛中，这个系统是很有意思的。要想转弯效果好，抓地力是很重要的，那么进站选择轮胎就会丧失时间的优势；相反，为了不进加油站浪费时间，轮胎就会丧失抓地力。所以如何选择进入加油站的时机显得很重要，不过比赛往往是充满变数的，而喷射系统就是使其变化的原因，因为行驶中当轮胎抓地力不强时，反而更容易使用喷射漂移过弯，原来的劣势就会变成优势，喷射的这种作用大奖赛模式下的后几站中尤其突出。

游戏模式详解

GPX MODE

大奖赛模式。根据难度不同，赛道和需要完成的圈数也会有所差异，系统会根据每一个赛道的名次来给分，最后用总分评出冠军。大奖赛模式一共由CHALLENGE GPX、ELEMENTARY GPX、INTERMEDIATE GPX、ADVANCED GPX、SUPER GPX、EXTRA GPX这6个部分组成，而其中以EXTRA GPX最具挑战性，8圈的赛程不仅要求玩家有稳定的技术，而且对于战术的安排也很考究。

要点 初期的CHALLENGE GPX、ELEMENTARY GPX两站比赛难度不是很大，是给大家熟悉操作的。但由于这时候能力与装备也很差，所以要作好不断重复挑战的准备。中期的INTERMEDIATE GPX、ADVANCED GPX、SUPER GPX三站，由于圈数的增加，有些赛道是必须进加油站的，切记不要贪图领先优势而死抗着没有喷射槽的尴尬，这样基本都是会在最后被对手超越。最后的EXTRA GPX虽然确实很难，但由于到了这个阶段时，玩家已经可以买到很好的部件改造车体，并且选手的能力培养也应基本趋于MAX状态，再加上操作的熟练，所以想获胜并没多难，控制好进站的时机、掌握赛道的特点，稳定发挥就可以拿下总冠军了。

ZERO~4000

直线加速模式。在这个模式下，喷射被禁用，同时换档强制被切换到手动，因此考的就是玩家的换档时机。玩家需要看表手动升档使赛车在最短的时间到达最高档然后到达终点来打破时间纪录。

要点 建议大家时不时就来挑战一下，不用一定要等自己的车被改到最快后再来一次性挑战。因为每次打破纪录都会给很多点数的，这是初期赚取点数的最快的方法。需要提醒大家的是，由于每辆车的车表都不一样，所以选择车也是一个很重要的环节。比如，你如果选择了“KNIGHT SAVIOR OO5”去跑的话，那就会变地有难度，因为它的车表没有明显的颜色区分，不利于判断。而选主角的“SUPER ASURADA 01”就会容易很多。

TIME ATTAKE

时间挑战模式。根据难度不同，玩家要挑战14条赛道（包括逆行）的赛道纪录，成绩只记录一圈，并没有单圈最速与总成绩最速之说。玩家可以在这里挑战自己技术的极限。

要点 建议大家在大奖赛模式进行到中盘时就可以来这里挑战了，破CPU的记录并不难，只有个别赛道有些许难度，需要反复挑战。这里想提醒大家还是那句话，就是操作上的熟练，无论是车体架构的切换还是喷射的时机都要熟练掌握，如果说在大奖赛模式下你可以全程只用黄色架构状态下跑完，那么在这里想要这样去打破某些记录就易如反掌了。

全赛道分析

アメリカGP

CENTRAL MANHATTAN

最短的赛道，但难度一点也不低，尤其出现在大奖赛时，由于赛道狭窄，所以很容易撞车。而本游戏最让人诟病的地方就是撞车，对速度影响非常严重，因此如何在这条赛道安全超车就是获胜的关键了。此外无论是正行还是逆行都要在大直道的收尾处提前松油、减速和急刹过弯。

AUGSBERG

最简单的一条赛道，虽然设有几个急弯和大弯，但是由于弯道处的外圈基本都是沙地而并非草地，而系统的设定是在草地减速严重，在沙地几乎无影响，所以即使滑出去也没什么问题。但建议在时间挑战模式下还是尽量控制好别滑出，而在大奖赛模式下反倒应该利用滑出时便于超车这个特点来故意选择走沙地。此外该赛道拥有两个明显的喷射区域。



POSTBRIDGE AIRPORT



一组连续的短直角弯、一组连续的U形发卡弯、两个明显喷射区搭配两个次喷射区，应该说这是最考验玩家综合技术与实力的赛道了。进入连续直角弯之前一定要调整好车速，快了会撞停；慢了会导致不能侧滑漂移，尤其是逆行时更要注意。而连续U形发卡弯基本都要多次入弯，很考验玩家的操作。而喷射究竟是否要扩展到4个区域就看大家个人的喜好和操作了。

FUJIOKA

最耗喷射槽的一个赛道，因为本赛道中有一部分“高速区”，并且与大直道相连，所以要追求最速的话这整个部分最好都用喷射去跑。在大奖赛模式下出现这个赛道时，大家一定要想清楚进站策略，还有逆行时大直道后接的急弯一定要处理好。







SBARTESN

本赛道有好几项难度之最：最长的赛道、最耗轮胎的赛道、最宽阔的赛道。从这几点来看就可以知道，本赛道若出现在大奖赛中，那么难点绝对不是超车转弯，而是轮胎的选择与进站策略。同时要注意本赛道是3路况结合，其中的关键是雪地部分，转向的时候要注意控制好力度。因为差距都是在这里拉开的。

JPSPER MARINE LAKE

难度很大的一条赛道。连续的S弯再加上道窄且两边都是草而非沙土，这就意味着一旦滑出赛道就会减速减得很厉害。所以想在这条赛道上超车，那就多把希望寄托在越野区吧，因为这一段路宽并且车速无法提升，只要操作好，可以瞬间逆转赛况。但要注意，无论是正行还是逆行都涉及到喷射后的急转。





BERLIN

最复杂的赛道，同时也是最具"个性"的一条赛道。不过这条赛道的难度和它的复杂程度成反比，出现在大奖赛的话随便跑跑都可以轻松拿第一，只要掌握好进弯的角度、调整刹车的力度就基本不会有太大的问题。另外这条赛道的喷射区域并不多，所以即使是跑EXTRA的8圈也不用进站，轮胎打滑就用漂移好了。

全隐藏赛车出现条件

SUPER ASURADA AKF-11	CONQUEST模式AUGSBURG与AUGSBURG-R赛道获胜
FIRE SPERION GTO-15B	CONQUEST模式FUJIOKA与FUJIOKA-R赛道获胜
PROTO JAGUAR	CONQUEST模式POSTBRIDGE AIRPORT与POSTBRIDGE AIRPORT-R赛道获胜
ISSUXARK 008	CONQUEST模式SBARTESN与SBARTESN-R赛道获胜
STIL HG-161	CONQUEST模式CENTRAL MANHATTAN与CENTRAL MANHATTAN-R赛道获胜
STIL HG-162	CONQUEST模式BERLIN与BERLIN-R跑道获胜
MISSIONEL VR-50/1	CONQUEST模式JASPER MARINE LAKE与JASPER MARINE LAKE-R赛道获胜
EL-CONDOR B-16A	MAX SPEED ATTACK模式下得分达到1270
ASURADA GSX	ZERO～4000模式下打破系统纪录



游戏虽然存在着手感不佳、设定不合理等问题。但到了中后期，培养与改造所带来的成就感还是很让人欣慰的，并且手感也随之得到提升。而数量众多的隐藏赛车也是收集的乐趣所在。总之，作为一款FANS向的游戏来说，本作的还原度还是不错的。

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE 2

如果你想体会NDS触摸屏的独特操作，那么我会建议你去玩一下“《超执刀》系列”。它没有真正的外科手术那么血腥，但真实感与紧张感却很好地保留了下来。如今系列第二作的美版已经发售，让我们看看这回又有什么样的挑战在等待着这位传奇般的外科医生吧。



救急救命 超执刀2

Trauma Center 2

NDS	◆Atlus	◆AVG	◆2008年7月1日	◆美版
	◆1人	◆1Gb	◆29.99美元	◆无对应周边

文 宇轩
美编 咕噜

如果在病人之前放弃希望，我就没有资格拿起手术刀。

故事背景

三年前，一个叫“特尔菲”的医学恐怖组织创造了一种致命的病毒——“Guilth”，企图让世界陷入危机。但拥有“神之手”的天才外科医生月森孝介（美版名为德雷克·斯代尔斯），依靠着自己“超执刀”的特殊能力，将一位位病人从死神手中挽救了回来，控制了病情。那场战斗之后，月森孝介选择继续作为一名外科医生，辗转去非洲科斯迪加共和国救治灾民……

游戏界面



得分
根据玩家手术的熟练程度来给予不同的分数，分数越高通关后的评价也越高。

连击数
每个步骤的连续程度，连击数越高，得分也越高。

心跳指数
相当于病人的HP，会随着时间的流逝或病情的加重而不断减少。

剩余时间
规定手术时间倒计时，时间结束未完成手术即Game Over。

提示
护士给予的手术提示，对玩家完成手术很有帮助。

手术器械
选择手术器械的区域，不同的手术，器械也会有少许变化。

基本手术器械介绍

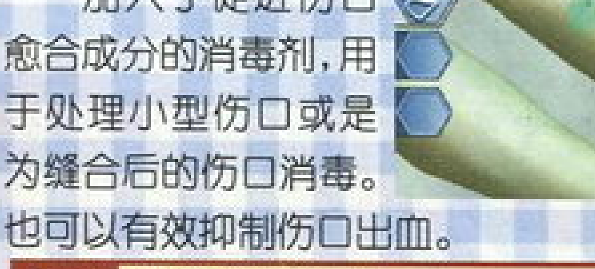
激光刀



采用最新激光技术制造的手术刀，能够发射出一束激光束，准确地灼烧某些小型病斑，而不至于大面积出血。

操作 点击病斑或小瘤。

多功能消毒剂



加入了促进伤口愈合成分的消毒剂，用于处理小型伤口或是为缝合后的伤口消毒。也可以有效抑制伤口出血。

操作 均匀涂抹在伤口上。

吸取器



为清理伤口淤血或是病斑中的脓液而准备的吸取器，为手术精准度提供了很大保障。

操作 点击淤血或脓液的区域，再向上滑动抽取。

操作手术钳



功能最多的一个手术器械。可以夹取刺入伤口的玻璃、碎骨等物体，或是将较大的伤口合拢，以易于缝合。某些特殊物件的取用也需要用到手术钳。

操作 使用触控笔按住物体后向特定方向拖动。

探测仪

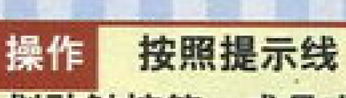


用特殊射线来探测隐藏伤口位置的仪器，即使是某些器官内的病斑，也可以用它来找到。

操作 点击屏幕。

手术刀

最常用的手术器械，用于划开表皮或是割去病瘤。



操作 按照提示线划动触控笔，或是来回滑动切割病瘤连接处。

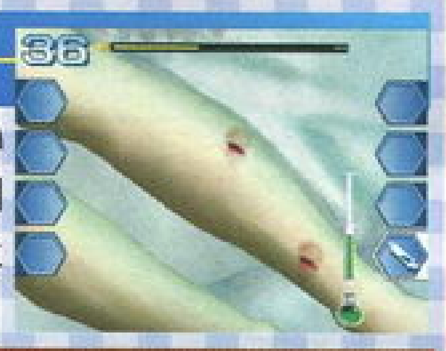
缝合针



用于缝合较大伤口的医疗器械。

操作 沿着伤口两边来回滑动触控笔。

强心剂



为防止病人手术中心跳停止而准备的针剂（相当于回复HP），特定手术也会有其他针剂出现。

操作 首先抽取合适的针剂，再划动触控笔注射入病人体内。

绷带



术后隔离手术切口用的器具。

操作 从切口的一端拖动到另一端即可。

超执刀



一次手术时只能发动一次的模式。发动后出现一条蓝色的计时槽，同时时间的流逝变慢。对于一些突发性的病变，需要在该模式下模式才能控制病情。大部分后期的高难度手术只有掌握好发动超执刀的时机才能顺利完成。



虽然游戏的精髓很好的保留了下来，但是本作的创新实在是不足，可以说几乎就是把Wii版的系统整个挪了过来再换个故事、换几个手术而已。新增的Easy难度给那些不敢尝试前作的玩家带来了一些安慰，但想要真正体会“超执刀”的紧张感，还是必须在普通难度以上才行。总而言之，《超执刀2》有一些鸡肋的成分，玩过前作或Wii版的玩家可能会觉得索然无味。

文 宇轩
美编 Yangyu

伝説のスタフィー たいけつ!ダイール海賊団

推荐度 B

炎炎夏日，还有什么事情比和情侣一起躲在家里，吹着空调、玩着掌机更有意思呢？说到这里，男同胞们一定会发愁了，上哪去找一款清新、可爱、可以两人一起玩，同时又简单有趣的游戏呢？别急别急，宇轩这就推荐给你一款兼具上述所有优点的游戏，慢慢往下看吧。

传说的斯塔菲 对决！ 达伊尔海贼团				
传说のスタフィーたいけつ!ダイール海贼团				
NDS	Nintendo	ACT	2008年7月10日	日版
	1～4人	1Gb	4800日元	无对应周边

基本操作

十字键	控制人物方向
↓	下蹲
B	跳跃（可二段跳，限陆地）
X	与NPC对话或进门
Y	旋转攻击
十字键+B	快速游动（限水中）
十字键+Y	跑动（限陆地）

注：连续三次旋转攻击后会产生短暂晕眩，另外在跑动中下蹲可以进行小距离的滑行。

界面介绍

指示箭头 指引玩家攻关的方向。

海星 每收集5个自动回复1点HP。

大海星 相当于5个海星。

宝箱 游戏的收集要素，共有102个。

故事背景

在大海的天空之上，
白云中有一个星之王国。
在这个充满和平的国度，
星之王子斯塔菲、妹妹斯塔筱还有他们的好友大舌贝幸福地生活着。

一天，一个神秘的“男子”从天而降，
追赶它的二人也不幸一同掉落到了海里。
为了帮助这位叫做琅帕的外星男子（兔子？）找回记忆，
众人一起踏上了冒险的旅途。

关卡介绍



本作是标准的关卡式2D卷轴动作游戏，共有七个风格各异的大关卡可供玩家挑战。分别为海洋、温泉、冰岛、森林、矿山、彩虹岛以及鬼屋。关卡的难度很低，几乎没有什么太多的解谜成分，只要按照箭头的提示就能很快通关。不过想要收集齐所有的隐藏要素，还是需要一定时间琢磨的。每一大关的关底都有一个BOSS，以供玩家来进行挑战。一些隐藏关卡还需要满足特定的条件才能开启。

辅助系统

游戏的下屏有4种不同的辅助界面，可以为玩家提供攻关时的各种帮助。比如美人鱼为玩家介绍的是当前游戏的故事背景，大舌贝则用于提示玩家当前版面内存在着隐藏的宝箱，外星兔琅帕则显示变身相关的信息。玩家可以自由地根据需要，在这四种辅助系统中进行切换。

变身

变身是本作新增的一个系统。只要斯塔菲与外星兔琅帕相遇就能合体变身成为一种新的形态。随着关卡的推移，能够使用的变身也会越来越多，总共有4种。

火龙



最初的变身，能够吐出火球来将障碍物或敌人烧尽。缺点是十分笨拙，跳跃能力较差。




海狮




第二种变身，不但能够在水里快速游动，还能变成巨大的冰剑来突破敌人的包围。



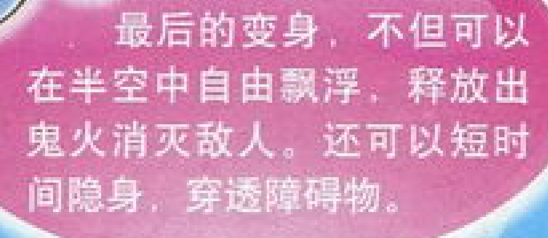

公鸡

公鸡变身的特点是可以用叫声来扰乱敌人。它不像火龙那么笨拙，还能让一些原本满身尖刺的敌人"吓"成光滑的平台。





幽灵

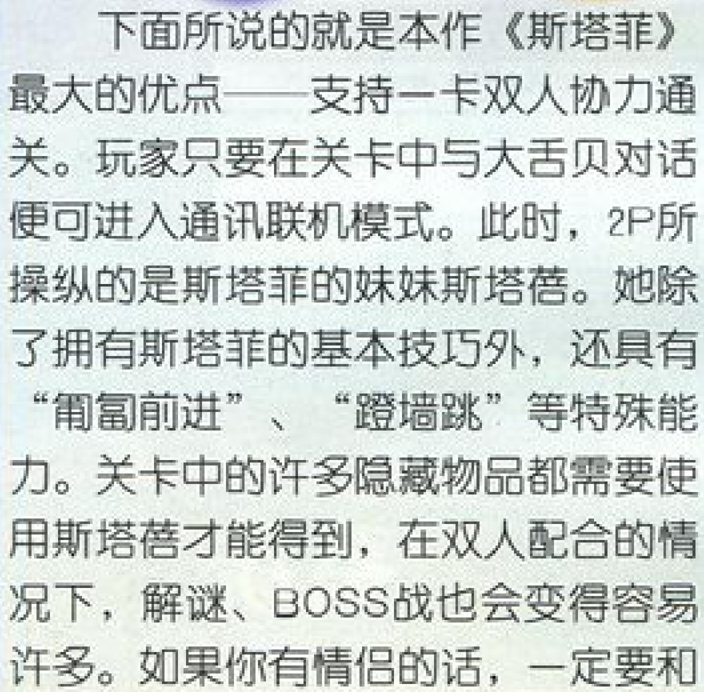


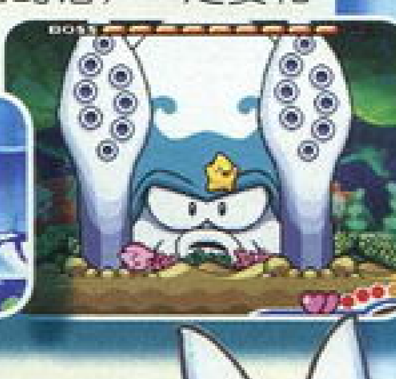
最后的变身，不但可以在半空中自由飘浮，释放出鬼火消灭敌人。还可以短时间隐身，穿透障碍物。



双人协力

下面所说的就是本作《斯塔菲》最大的优点——支持一卡双人协力通关。玩家只要在关卡中与大舌贝对话便可进入通讯联机模式。此时，2P所操纵的是斯塔菲的妹妹斯塔蓓。她除了拥有斯塔菲的基本技巧外，还具有"匍匐前进"、"蹬墙跳"等特殊能力。关卡中的许多隐藏物品都需要使用斯塔蓓才能得到，在双人配合的情况下，解谜、BOSS战也会变得容易许多。如果你有情侣的话，一定要和她（他）试一试哦。







蹬墙跳　俯身旋转　匍匐前进

玩后感

想起当年给《掌机王》投稿，第一篇被录用的攻略便是《传说的斯塔菲4》。所以宇轩对本作还是怀有一些特殊情感在里面。虽然它的关卡没有《马里奥》设计得精巧，它的系统没有《星之卡比》那么有趣，但是它那种清新、简单的风格会让人感觉格外的舒适。在烦闷的时候，把它拿出来玩一玩，一定会让你那份浮躁的心情慢慢变得平静。



文 盲先知 美编 Yangyu

推荐度 C

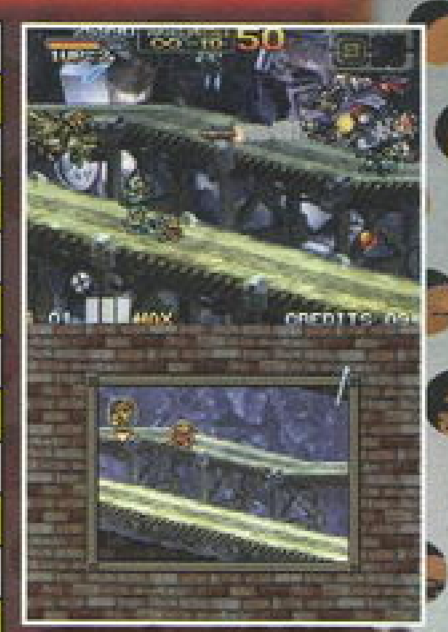
合金弹头7				
メタルスラッグ7				
NDS	SNK Playmore	ACT	2008年7月17日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

虽然大多数玩家都认为“《合金弹头》系列”在3代之后质量就开始下滑，但是大家还是十分期盼新作的到来。经过了1～6代街机版的历程，在SNK Playmore宣布《合金弹头7》会率先推出NDS版时，粉丝们都吃了一惊。“《合金弹头》系列”之前其实也曾数次登陆掌机，其素质也大多不俗，不知这次NDS版会不会让玩家们有眼前一亮的感觉？下面就让我们了解一下本作吧。

操作

←、→	控制人物/车辆行走
↑	向上瞄准
↓	蹲下
Y	开火
A	投掷手榴弹/发射炮弹
B	跳跃
R	切换武器
L	特殊攻击/丢弃车辆
L+Y	特殊近身攻击
L+A	丢弃武器
L+↑+Y	必杀技
↓+B	从车辆中跳出

（表中均为默认按键，可以在OPTION中修改）



▲下屏会显示当前场景中的物品，用触控笔可以拖拽地图查看其他区域。

模式

游戏中除了查看分数、俘虏的两个排行榜与选项调节之外，能够游玩的模式只有两个。其一是主任务模式（MAIN MISSION），也就是类似于街机的模式，玩家可以选择角色、难度和关卡进行游戏。Esay难度中，玩家的默认武器是H枪，流程中获得的弹药数也是平时的两倍，可以接9次关；Normal和Hard难度默认武器只有手枪，弹药数量也恢复到正常的程度，当然了，Hard里敌人更强，接关次数也更少。第二个模式是训练模式（COMBAT SCHOOL），这里有近百个挑战等待玩家去完成，游戏会根据玩家在任务中的表现来给玩家评价和分数，分数积累到一定程度是可以提高军衔的。



系统



1.当前的分数、车辆耐久度和剩余命数。
2.当前武器的子弹数和手榴弹数。
3.剩余时间，时间用尽会Game Over。
4.所持的武器，每个角色可以持有两种武器并自由切换。
5.俘虏，将他们解救下来，他们一般都会有道具相赠。
6.当前解救俘虏的数量。
7.连击计量表，玩家能在一定时间内连续命中敌人的话，得分就会以2倍、4倍的次序递加，当达到最大的16倍时，玩家的连击计量表会变成白色并逐渐减少，在这个过程中不仅得分变成16倍，而且此时击破敌人还会出现金币，如果掌握得好可以获得大量分数，是本作中最重要的得分手段。
8.剩余的接关次数。

▶本作中新增加的Slug，耐久度较高，不过一旦坐进去了就出不来。它的炮弹可以抵消子弹，手臂也能抵挡攻击。



◀克拉克的投技是贪分的关键。

TIPS 拉尔夫在使用机炮拳时，可以按键终止动作避免硬直中被打到。

人物

塔玛 TARMA

塔玛乘坐车辆时，车辆的耐久度是其他人的两倍，此时获得的炮弹数量也为两倍。他在车辆中的操作和其他人的略有不同：如果按住攻击键不放，车辆的攻击会固定在一个方向。

马克 MARCO

马克手枪威力是其他队员的两倍，本作中弹药数量比较稀缺，质量也不怎么好，所以手枪在游戏过程中还是比较常用的，这让马克无论用来上手还是攻克高难度时都有用武之地。

菲尔 FIO

每条命初始携带有H枪，获得子弹时数量为1.5倍，菲尔有着所有角色中最优秀的持续性火力，几乎可以不计弹药消耗地拼命开枪，形成弹幕压制敌人。

英里 ERI

被敌人称为爆弹少女的英里每条命初始携带有手榴弹20个，手榴弹的补充量也是两倍，并且投掷时可以用十字键控制方向。本作中手榴弹的攻击力很强，使用英里时可以尽情投掷。

拉尔夫 RALF

近身攻击速度两倍且对车辆有效，可以使用威力巨大的必杀技机炮拳，受到两次攻击才会费一条命，不过子弹和手榴弹补给只有正常的一半。进行一些不允许失误的训练关时用他非常合适。

克拉克 CLARK

可以使用必杀技超级阿根廷投，对小兵一击杀，之后有少许无敌时间并且有大量分数奖励，连续投掷时分数奖励还有加成。虽然能力一般，但他是追求高分的玩家必用的角色。

武器

H	可以向斜方向扫射的机关枪，威力同手枪，但射速较快。
2H	两把机关枪同时射击，但是不能扫射斜方向。
R	略带跟踪性能的火箭弹，一次只能两连发，威力较低。
F	有贯穿能力的火焰弹，威力较大。
S	威力大、射程近的霰弹枪，射速很慢。
S	霰弹枪的加强版，威力和射程都略有提高。
I	发射后沿地面前进的弹药，在一些特殊地形能发挥很大作用。
D	弹球弹，子弹会在地面弹跳4次后爆炸。
C	跟踪性非常强的跟踪弹，射速和威力都不错。
L	可以向斜方向扫射的激光枪，可以贯通小兵。
G	发射爆雷攻击敌人，爆炸时的火光也有攻击力。
Z	斩铁剑，虽然欠缺弹数和射程，但是是惟一可以消掉敌人子弹的武器。
T	新增武器，发射有追踪、贯穿性能的雷电。
BOMB	补给手榴弹的数量。
FIRE	将手榴弹换成燃烧瓶并补充数量，投掷后会在地上燃烧。
	手榴弹或炮弹的补给。
	增加所持武器的子弹数量。

玩后感

在通关之后放下机器，回想一下游戏中的战斗场景，给我留下深刻印象的居然只有第5关的BOSS战。这一方面是因为本作的新要素实在少得可怜，基本都是偷懒沿用了前几作的素材而没有什么大的创新；另一方面则是游戏流程很短，而且场景重复得比较厉害，很少让人有眼前一亮的感觉。另一个让人觉得不太好的地方是游戏的声音，音乐和音效的素质都比较“惨不忍听”。游戏中的关卡设计中规中矩，虽然没有突破性的创新，但也没有太大的败笔，玩起来还是有这个系列的感觉的。最后忍不住抱怨一下，一款“《合金弹头》系列”的正统作品竟然不支持联机，这简直是匪夷所思。

TIPS 蹲下状态的射速比站立时略快，能够加强火力。

融合音乐节奏的格斗RPG登场！

カスタムビートバトル
ドラグレイド2

文 LIKY
美编 咕噜

推荐度 B

不知大家是否还记得去年在NDS上登场的融合音乐节奏和对战格斗要素的新感觉游戏——《节奏改造大战 龙剑战记》，现在它的续作登场了，依然保留了前作的特色：以RPG的形式展开剧情，以正统的对战格斗形式来展开战斗，并在格斗中融合特有的“节奏连击”要素，让我们来看看这次的续作具体表现如何吧。

节奏改造大战 龙剑战记2				
カスタムビートバトルドラグレイド2				
NDS	NBGI	A・RPG	2008年7月10日	日版
	1~2人	512Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

RPG剧情篇

STORY

故事发生在一个架空的未来世界，人们热衷于一种特殊的对战格斗运动，热血的主人公莱奥就是其中的一员，为了获得今年的格斗大会冠军，莱奥开始了自己的奋斗。

游戏的推进流程

游戏是RPG的形式展开的，主人公平时可以自由地在各个街道活动，与NPC对话，收集情报，当触发剧情时，一般都会收到邮件提示，此时前往指定地点便可发生事件，比如参加大会比赛，去野外冒险完成委托事件等等。游戏的提示功能还是非常体贴的，随时按下Y键就可以得到下一步去哪里的文字提示，同时在下屏的地图画面也会标出去哪个区域的提示。（最下面一行文字“つぎのエリア”标出此时该前往哪个区域，到达区域后，地图上发光的地点就是触发剧情的地点。）



▲在街道中与NPC进行对话，推进剧情。

区域和设施

游戏的舞台分为6大区域，每个区域都有4个固定的场所，分别是“大会参加处”、“挑战赛参加处”、“必杀技购买店”、“音律购买处”，在下屏会有不同图标来表示。具体作用如右表：

	大会参加处	在右边的接待小姐处可以参加大会，必须触发剧情后才能参加。左边小姐是接受委托事件的地方，同时也可以学习战斗基本知识。
	挑战赛参加处。	右边的接待小姐处可以参加挑战赛，每次都有3名对手，挑战不同等级的对手需要的参加费不同，挑战后无论输赢都不可再次挑战，需要剧情发展后再来。左边小姐处可以更改主人公的服装颜色。
	音律购买处	店主是个戴眼镜的胖子，在他这里可以购买到不同的音律，购买前可以按X键试听，购买后需要在主菜单中设置才能在战斗中使用。
	必杀技购买店	这里可以购买到不同属性的必杀技（パレット），购买后需要在主菜单中设置才能在战斗中使用。



关于邮件

邮件在游戏中的作用非常重要，剧情推进时基本都会收到邮件，此时打开主菜单选择“GNN”查看，阅读之后剧情就会发展。邮件分为4类，分为是“大会邮件”、“朋友邮件”、“G Station邮件”、“帮助邮件”。其中“大会邮件”一般是格斗大会的参赛通知；“朋友邮件”大多是朋友或者店主发过来的情报信息；“G Station邮件”一般与委托事件相关；“帮助邮件”则是各种系统或者术语的解说，帮助玩家熟悉游戏。

关于委托

接受委托事件后一般要前往野外进行横版卷轴的过关游戏(在大地图画面选择メインゲート可前往野外)，此时要一路消灭沿途的敌人，打倒一定数量的敌人后莱奥会升级，能力提升。沿途还可以收集到必杀技，而在关底有时候会遇到BOSS进行对决。

格斗篇

对战格斗是本作的核心部分，厂商在这部分的制作还是非常不错的，无论是手感还是演出度都可圈可点，必杀技种类也非常丰富，虽然平衡度方面不可能像正统格斗游戏那么严谨，但打起来非常爽快，通过简单的操作便可打出华丽的连击，所以本作的战斗部分还是非常出彩的。

基本操作

Y	轻攻击，配合方向键上下可打出上下段攻击。
X	重攻击，配合方向键上下可打出上下段攻击。
B	跳跃，连按两下为二段跳，被打倒地时按下B可快速起身。
A	发动必杀技，配合方向键上下可发动其他两个。
L	发动节奏连击。
R	防御，注意连续防御不反击的话身体会发红，此后会防御崩坏。另外，防御中不断连打X或者Y可打断对手的连续攻击。

画面解说

1	角色血槽，在游戏中被称为“MP”。
2	冲击槽，关系到超级模式的发动。
3	角色血槽的具体数值，减为0后角色倒下。
4	BP槽，会自动增涨，中间的数字表示已蓄满个数，最大可蓄满9格。使用必杀技和节奏连击都会消耗BP槽。
5	节奏槽，按下L键后出现节奏。



其他用语解说

必杀技

必杀技在游戏中被称为バレット，有风、雷、火、音等多种属性，种类超过100多种。必杀技必须先在菜单中设置才能在战斗中使用，可以设置3个主要必杀技和3个备用必杀技，战斗中，下屏左边3个为主要必杀技，右边3个为备用必杀技，点击下屏可以切换主要和备用。发动必杀技需要消耗BP，不同必杀技消耗BP数不同。

节奏连击

当BP槽有一个以上时按下L键便可发动节奏连击，此时根据节奏槽的提示不断按下Y键便可打出节奏连击，如果节奏把握得好，攻击伤害就高，反之不仅伤害降低，连击还可能会中断。



▲超级节奏连击的释放画面相当华丽。

超级模式

角色血槽下方的冲击槽是双方共用的，中间有一个平衡点，持续攻击对手的话，平衡点会向对手那边移动(也就是我方冲击槽增加)，当我方冲击槽涨满后主角就会进入超级模式，此状态中攻击力上升，防御力下降，攻击带残像，持续一段时间后超级模式会自动解除。注意超级模式下必杀技、超必杀技、节奏连击都不可使用。

超级节奏连击

当体力不足、血槽变为红色时，BP槽如果蓄满9个会出现“OK”字样，此时接近对手，按下“上+L”就可以发动威力巨大的“超级节奏连击”，只要正确地根据节奏完成连击最后就会有大魄力的终结技画面，这可是咸鱼翻身的高级技巧，一定要掌握哦。



作为宣传噱头的“节奏连击”创意不错，但是使用缺乏变化，感觉全都大同小异，这是一大遗憾。整体而言本作还是一款很不错的游戏，难度不算太高，整体节奏也比较明快，格斗部分制作得有板有眼，通过简单的按键组合就能打出很多华丽的连击，这种爽快感很让人满足，向大家推荐。

ひぐらしのなく頃に絆

07th Expansion presents. Welcome to Hinamizawa WHEN THEY CRY.

寒蝉鸣泣之时绊 鬼隐篇（中）

文 铁皮鸟
编 洋葱
美编 小鱼仔

终止的水坝工程，离奇的死亡事件……

礼奈等人不愿说出的秘密。

因好奇心产生的疑问，因疑问产生的谎言。

接着，谎言带来了惨剧。

少年圭一不知，他正一步步走向深渊。



六月二十一日

碰！

“球棒？”放学后打扫教室时，我无意间在储物柜中发现了一个非常旧的棒球球棒。由它的磨损程度可见，其主人一定是个十分热爱棒球的人。

“悟……史。”球棒底部刻着陌生的名字，大概是转校生留下的东西吧。

“礼奈，在我来这儿之前，班里是不是有不少学生转校？”回家的路上，我委婉地向礼奈打听转校生的事。

礼奈听后一脸复杂：“……嗯，雏见泽毕竟是个小村庄，有人离开也不稀奇呀。”

“那，有个叫悟史的也转校了么？”

“抱歉！……我不知道。……礼奈来的时候他已经不在了，所以不是很清楚，对不起啊圭一。”

不是很清楚，所以你不要再问了。

与上次提到杀人事件时一样，礼奈的话中带有很明显的拒绝亦或隐藏倾向。

面对礼奈的这种态度，我感到有些不愉快。

我是大家的同伴啊，同伴间难道还存在秘密吗？为了不让我害怕而隐瞒杀人事件，这确实让我有些感动。但如果大家都害怕，我也很想和大家分担这份不安，有福同享有难同当才算是同伴嘛。

心中充斥着不安与烦躁的我，鬼才知道现在是怎样一副表情。

停下脚步，我决定说出心中的想法：“礼奈，你们……是不是有事瞒着我？”也许是问题来的太过突然，礼奈一

口袋剧场 POCKET STORY

时没能理解我话中之意。

“哎？瞒着？……没有啊，绝对没有。”

“骗人。”我的话让礼奈驻足，她一脸冷漠地看着我

“你这话什么意思啊？圭一。”恶作剧的口吻却和表情相背。

“绝对有吧，你们绝对有事瞒着我！”

看到礼奈的表情变得僵硬，我开始后悔自己说出的话。而她紧接下来的反问却让我顿时语塞：“那么，圭一你有么？说谎，或是隐瞒”

虽然说话语气和平时一样，但这样的礼奈我还是头一次见到，她那凛冽的眼神不禁使我心头一紧。

“有吗？说谎，或是隐瞒。”

有。

答案是肯定的，无论是与富竹的对话还是大石警官找过我的事，在礼奈她们面前我都只字不提。虽然一方面是怕她们担心，但其实在我内心深处，终究有那么点怀疑——怀疑礼奈她们与杀人事件间的关系。

不过话又说回来，大家也对我隐瞒了神秘死亡事件的事，这不就扯平了吗？

“没有，我没有说谎……也没有什么事瞒着你……”

“说谎。”礼奈斩钉掘铁的回答吓了我一跳，她的眼神仿佛要将我吞下去，那种眼神……像是一头凶猛的鹰。

“为什么要说谎呢？圭一昨天被老师叫出去，是去见谁了？”

大石，当时大石警官因为“富竹事件”专程跑到学校来找我。不过，那时礼奈她们应该还在上课……

“是一个中年大叔对吧？之后圭一坐上了他的车，在里面谈了很久哦。”

为什么，礼奈全部都知道……

“那个大叔是谁？”

“我，我不认识。”

“不认识的人为什么要找圭一？那么，你们到底说了什么？”

“说的话，和大家没有关系”这是谎话。

“你骗人！”

礼奈的叫喊声回荡在树林间，受到惊吓的鸟儿们匆忙飞走。我屏住呼吸，一种莫名的恐惧毫无遮拦地向我袭来——站在我面前的绝对不是龙宫礼奈！

那，这又是谁呢？和礼奈拥有相同外貌的……谁？

“怎么？”在快让人窒息的沉默之后，她露出了和礼奈一样的笑容。明明是那么温暖、明快的笑容，我却浑身如结了冰般寒冷而僵硬。

礼奈将脸靠近我，近得可以感到她的呼吸：“就像圭一有事瞒着我们一样……我们也可以对圭一说谎呀。”这是，礼奈一贯的笑容。但那猎鹰般的眼神却丝毫未变。

我无法点头，也无法摇头，只是僵直在原地，面对眼前这个“礼奈”感到前所未有的恐惧。

“走吧，天变凉了。”

礼奈，那个我熟悉的礼奈又回来了。

她再度露出笑容，仿佛什么都没发生般，踏着轻快的步伐向前方走去。

而我却突然全身脱力，很丢人地跪在了地上。

直到礼奈从我的视界中消失，我甚至连动一下手指的力气都丧失了。

“那是……谁啊？”终于平静下来的我，顶着一身的冷汗想着。

那是谁？那个……拥有和龙宫礼奈一样外表的人，究竟是……

吃过晚饭后，一个人在屋里发呆的我接到了大石警官的电话。

“很抱歉这么晚打扰你，其实昨天给你的号码是我的旧号码，麻烦你拿笔重记一个。”

记完号码后，大石询问我身边是否有不对劲的地方，原来如此，这才是真正目的——大人真喜欢拐弯抹角。

趁此机会，我从大石那里了解到一些前几年神秘杀人事件的具体情况，并将礼奈今天异样的表现告诉了他。在对话过程中听到了一件让我很在意的事：第四年主妇被殴打致死时，同时有一位名叫悟史的少年神秘失踪，而这两人似乎是亲戚关系。

悟史、悟史。我突然想起球棒上的名字，就是礼奈说转校的那个悟史么？

“他直到去年都在你们学校上学，你没听说过？”

听他这么一说我想起在我刚转学过来时，好像有谁说过“那个位子的学生转校了，你就坐那吧。”之类的话。

也就是说，我的座位原本是那个失踪男孩的？想到这里，一阵恶寒不由袭来。

“啊，还有，关于你刚才提到的龙宫礼奈，你最好多注意她，她以前……”

“砰砰”突如其来的敲门声差点把我的心脏都给吓出来。

“圭一，开门！”门外传来了老爸的声音，无奈之下我只好暂时先将电话挂掉：“抱歉，我父亲来了，下次再说吧。”“好的，若发现了什么，请务必告诉我。”

“圭一，开门开门！”催什么呀？

打开门，只见他端着两杯红茶和曲奇饼进来。这吹得是什么风，老爸竟然会替我准备这些东西。“你拿这来做什么？”

“别装了别装了，你们聊了些什么？”

糟了，难道他听到了我和大石的谈话？虽然不是什么难以启齿的事，但……

“没、没什么，是朋友打来的。”

“不是说这个，我是说礼奈，她刚才来过你房间不是吗？“

？老爸在说什么呀？

老爸见我不解，坏笑着说“别装了别装了，礼奈刚刚来玩了不是吗？我看你们聊了这么久，所以就准备了红茶。”

无法理解，我完全听不懂老爸说的话，但为何我却冷汗直流。“她，她进来多久了？”

“差不多一个小时了吧。”

“爸，你亲眼看见她上楼了？”

“当然啦，是我告诉她上了楼后最里面的就是圭一的房间。”

一小时前，礼奈来我家，与父亲碰面后上了二楼。当时我一定是因为和大石说话，所以没有注意……一小时后，礼奈在父亲端茶上来之前离开了。也就是说，礼奈在二楼呆了整整一小时，这一个小时，她一直站在走廊……不，站在我的房门前……我房间的门隔音非常差，里面的人在说什么外面能听得一清二楚。

我和大石通话的这段时间，在我背后仅仅两百厘米的地方……礼奈一直站在那里？在这么暗的走廊上……一直？

她在看什么？在听什么？为了什么？

老爸端来的红茶的热气在空中绘出不吉的形状，香味充斥着我的房间……





好难受，好想睡觉。

今天一早起来，我感到异常疲惫，便决定向学校请假。在去医院的途中，我遇到了大石警官，之后他开车带我来到村外某个小镇的一家餐厅，继续昨天的话题。

“其实从悟史失踪时我就觉得不对劲了，之后我对他的朋友，也就是前原先生现在认识那些朋友做了调查，结果却有意外的发现。”

以前我曾对怀疑自己同伴的大石很不满，但这次我却只是静静地听着。

“接下来的内容可能会很无聊哦，前原先生若感到无趣，随时都可以打断我。”

大石的表情前所未有的严肃，他是在让我做好觉悟吧。

这时，内心深处传来警告的声音。

不要再问下去了，这也许是最后……

我深呼吸了一次，隔绝那个声音。

我绝对，不会逃避现实。

“请说下去吧，大石先生。”大石默默地凝视我，见我毫不动摇后重新打开话匣：“第一年死亡的是水坝工程的现场监督，据调查他在被分尸的数周前曾和园崎魅音有过数次纠纷。第二年是支持水坝工程的夫妇的落崖事件，当时他们的孩子也在现场，那就是北条沙都子。”

“什么？沙都子，怎么会！”

“嘘！”

大石急忙巡视四周，对我做出一个“小声点”的手势，我猛然发现自己成了人们视线的焦点。

我努力压下心中起伏的感情，示意大石继续往下说。

“接着第三年受害的神主夫妇，他们的女儿就是古手梨花。”

“梨……唔！”这回在我叫出声之前嘴巴就被大石的手给堵住了。

“第四年死亡的主妇，是沙都子的叔母，当时沙都子因为父母双亡，所以寄住在亲戚家。另外，第四

年失踪的男孩叫做北条悟史，是沙都子的亲生哥哥。”

“！！！”

我完全处于吃惊状态，嘴巴久久都无法合上。

一直认为，这种异常事件总不会在自己身边发生，然而这一切都与我周围的朋友有着这样那样的联系。

等等，刚才的谈话中一直未提及礼奈，也就是说礼奈是不同的。

“龙宫礼奈之前不在这个村子里，按理来说确实扯不上关系……”大石暧昧的话语仿佛在暗示什么。“但根据调查，礼奈转学来之前曾用球棒将她原来学校的所有玻璃窗都打碎过。”

礼奈她？那个温柔的礼奈？我无法想象。

“之后礼奈接受了精神治疗，在那期间她说了不少让人匪夷所思的话。”似乎是故意吊我胃口，大石停顿了一下：“虽然具体的不是非常清楚，不过当中有提到御社神大人。”

为什么，为什么在来雏见泽之前，礼奈就知道御社神大人？

我的身后，就像有一双冰冷的手，在触摸着我。

“龙宫礼奈还说御社神大人，就是那类似于幽灵般的东西，每天晚上都会在她床边俯视着她。之后没过多久她又搬回了雏见泽。对了，龙宫礼奈不是外人哦，她原本就是雏见泽的人，只不过在小学时搬去了外地而已。”

我已经僵住了，大石接下来的话完全没能飘进我耳朵里。我的大脑一片空白，就像深夜电视节目放完后的雪花画面一样……



当晚，礼奈和魅音听说我请假，一起来我家探病。大石白天的话使我多少对她们有些戒备，不过当看到两人和平常一样吵吵闹闹的样子，我紧绷的神经随即放松。对啊，即使魅音和死者有关系，但这并不代表凶手就是她啊，礼奈虽然有过奇怪的举动，但那也是因为我向她说谎，所以生气了不是吗？不知为什么，我在心中不断为她们辩解……

“给你，圭一。这是小魅的婆婆亲手做的荻饼哦。”礼奈递了一个大大的便当盒给我。

“圭一，当中有一个是礼奈做的，看你能不能猜出是哪个。”

“这是魅音小姐我给你布置的作业。”魅音摆出一副很了不起的样子：“明天要告诉我哪个是礼奈做的，猜错了可是要受惩罚的。”

魅音真是的，连病人都要玩弄。

“不过，这荻饼的味道还真不错。”

两人走后，我独自一人在厨房边喝茶边品尝手制荻饼。荻饼一共有五个，分别标有A、B、C等英文字母。哪一个是礼奈做的呢？外观上没有多大区别，看来只有靠形状来区分了。虽然不知道魅音的婆婆是什么样的人，但做出来的和礼奈的绝对不会是一个样。仔细看看，五个荻饼中有一个包得非常漂亮，上下大小都相当匀称，可见做的人非常的细心。不过这也可能是魅音的陷阱，故意做出一个特别漂亮的吸引我的注意力，结果还是要等尝了才能判断。

于是我开始把荻饼往嘴里送……嗯，不错。这滑润的口感，实在是太棒了！接下来再试试别的，礼奈做的味道应该多少有些不同。

我拿起第二个荻饼，轻轻咬了一口……这真是大难题！由于使用了相同的材料，味道几乎没有区别，难道礼奈的荻饼里面有什么特别的东西么？

“嗯嗯，……咕”看来我的猜测是对的，舌头似乎碰到了什么。那似乎不是能咽下肚的东西，总之先试着用手指拿出来。

……这是……什么？！

啪！

在大脑理解那是何物之前，身体自然地把刚咬了一口的饼子扔了出去，撞到墙壁后，荻饼的红豆馅流了出来。接着，浑身脱力的我一屁股坐在了地板上。

我在干什么啊？礼奈难得为我做的东西……

为什么？我茫然地看着自己的手，接着，我突然想起了刚才从嘴里掏出的东西。一开始还以为是头发，但礼奈的头发并没那么短，也没那么硬……闪着银光，一头还有穿线的洞，就像缝纫针一样……不对，简直是一模一样！前面也是尖的，真的好像缝纫针啊。

涌上心头的恐惧没有消失，我感到口中一股类似于铁的味道，舌根也在隐隐作痛。为了确认是否流血，我将手指伸了进去，瞬间产生了强烈的呕吐感。胃液的味道刺激着喉咙，我用两手框住脖子，防止自己吐出来。过了许久，待呼吸恢复正常，我才明白自己刚才吞下的究竟是什么。



咚！

啪！啪啦！

我将剩下的荻饼一个不剩地砸向墙壁，飞散的红豆馅在墙壁上绘出了不吉祥的几何图案。转过身，我冲出厨房，跑回房间钻进被窝。抱着自己的肩膀，心中充满恐惧、悔恨、愤怒、悲伤，任自己在被窝里嚎啕大哭。

这不只是要威胁或恐吓我这么简单……有人想要我的命。是谁？礼奈么？魅音么？还是说有其他人……

我究竟做了什么？



我，前原圭一的生命正受到威胁。不知道是谁、为了什么、想要取我的命。现在唯一可以确定的是，我必须保护自己，必须想办法保护自己……

犯人不知道什么时候会对我动手，可能会在食物里下毒，也可能趁我独自一人时进行袭击……

武器，脑海里突然闪过这个词。对，现在我需要一件可以保护自己的武器！但是，又不能携带刀具，这样在发现真犯人之前我早被警察带走了。有什么，有什么可以随身携带，又不会受到怀疑的好武器吗？

这时，我想到了之前在教室里看到的金属球棒，那个失踪的“悟史”所用过的球棒。对了，只要说自己在练习挥棒，即使每天将球棒带在身上也不奇怪，好，就这么决定了！

第二天，当魅音等人看到在操场上练习挥棒的我时，纷纷露出不解的表情。

“小圭！？你在做什么呢？”

“看了不就知道了，目标甲子园，顺便可以减肥。”

“……减肥？小圭你一点也不胖呀。”

“你不知道啊，其实我的肚子上已经有三层肉了，又肥又嫩。”这句是我随口胡扯的。

“又、又肥又嫩。”礼奈肯定又在想奇怪的东西了，为了阻止她继续想下去，我故意用力抓了抓她的头。

“这样啊，那小圭加油吧。”说着魅音带着礼奈走进教室。

见她们离开，我用球棒狠狠地砸向地面。“可恶可恶可恶！”为什么我还能心平气和地和她们交谈，她们很可能就是要杀掉自己的凶手！“但一见到她们的笑容，我就……我就……”

不能对任何人放松警惕！不能相信任何人！

我再三叮嘱自己。在那笑容的背后，隐藏有多么可怕的东西，最清楚不过的不就是我么？

……但是，她们说不定只是……

“前原圭一你这个超级大笨蛋！别天真了！”这种时候还要继续相信她们么？堵上自己的性命去相信？别开玩笑了！

我一次次地将球棒砸向地面，只有这样做才能消减心中的痛苦。

忘记吧，别继续天真了，看清眼前的敌人，绝对不能被杀……！

当我喘着气慢慢恢复冷静时，上课的铃声响起了。

放学后，拒绝了所有人的邀请，我决定直接回家。开玩笑，这种时候呆在外面玩岂不是让犯人有机可乘。

在漫长无趣的归途中，我时刻警戒着。手中的金属球棒早已被汗水弄湿，为了在关键时候它不至于因汗而滑掉，我用袖子将上面的汗水擦干。

脚步声，从刚才起我就察觉到，除自己之外还有一个脚步声。我停了下来，那个脚步也停了下来，看来是刻意要和我保持一段距离。回过头，视野中空无一人……但我是不会被骗的，因为刚才的脚步声确实是存在的。

“我知道你在跟着我，快出来！”我朝着藏在树荫里的那个家伙怒吼，但是对方却毫无动静。看来来者是不打算主动现身了。

“我知道的，我知道你在那里！”既然你不出来，那就由我过去。

我十分谨慎地，一步步靠近。当靠近那棵树时，我看到了人影。那个人影，就像一只小动物一样蜷缩在那里……礼奈！？

被发现后，礼奈露出一副惭愧的样子，但保持沉默。

“……找我有什么事……”无法忍受对方的沉默，我压低声音向她吼道。

“没、没什么。”礼奈含着眼泪。“我、我只是有点担心圭一，你今天好奇怪。”

当我是笨蛋么？再怎么担心也成不了跟踪的理由，为什么不光明正大地向我打招呼？

“不要再跟过来了。”

“哦、哦。”

瞪了礼奈一眼，我踏出脚步。谁知，礼奈竟然无视我的话跟了过来。

“我都说了别过来！”

“……呜，但是……礼奈的家也是这个方向啊。”

“那么你走前面！”我一边挥着手上的球棒，一边侧过身子让出道路。礼奈露出了悲伤的表情：“为什么？”

什么为什么……

“为什么，那个球棒……”

“没什么，我只是突然想打棒球而已，不行么？”

“太奇怪了啊……圭一。为什么，连球棒都是一样的……”

“你在说什么？”

“就是说……为、为什么连球棒都是一样的？”礼奈说的话我完全无法理解。

“给我说清楚点！”

礼奈吞了吞口水，突然大声叫道：“为什么连球棒都和悟史一样！”



悟史？什么？那个名字毫无征兆的蹦出来，我一时间无法作出反应。

悟史，确实是去年转校的学生……不，那只是礼奈的片面之词。按大石警察的话来说，悟史应该失踪了。

低下头，当看到球棒上刻的名字时，我稍微明白过来。

“你说这个球棒？我只是借来用而已。反正都没人用，有什么关系。”

“不，我不是指那个，圭一你……你现在的状态和悟史当年一模一样！”喘了口气，礼奈继续道：“当时悟史也是，突然开始练习挥棒，他明明不喜欢棒球。”

“这和我有什么关系？”

“有一天，悟史开始一个人上下学、练习挥棒，和圭一一样。然后，悟史突然开始带着球棒四处走动了，和圭一一样。再后来，有一天，突然……”

突然什么？不要停在关键的地方！

说到这里，礼奈硬生生地将话吞了回去。随着礼奈的沉默，周围陷入死一般的静寂之中。

“喂，快说下去，悟史最后怎么样了！”我粗暴地抓住礼奈的肩膀朝她吼着，就在这一瞬，我突然像触了电，没错！又是那猎鹰般的眼神！在我面前的站着的，突然变成了那个“有着礼奈外表”的人。

“我说过了，圭一”

总之不论是谁，她绝对不是刚刚含着眼泪叫喊的礼奈。那声音里不含一丝感情，仿佛刚才的胆怯和激动从未存在过。

“悟史转学了。”

转学……现在我终于察觉到，礼奈所谓的“转学”和我所理解的转学似乎不是一个意思。

“你不会吧？圭一”

“什、什么？”现在的我就像一只被蛇盯上的青蛙。

“转・学”



“悟史转学了。”

转学是指什么，转学是指什么啊，转学之后悟史还存在么？那个悟史会理解我么？他会告诉我一切为什么会变成这样么？

脑中一刻不停地在思考着这些问题，不知不觉已到了家门口。

转动冰冷的门把时我竟然觉得很费力气，没人在？不过这也不是什么稀奇的事，我从口袋中拿出挂有海狮钥匙圈的钥匙。打开大门，进入玄关脱鞋的一瞬间，我的背僵住了。有个家伙跟着我，从玄关偷偷溜了进来。就像同班同学在恶作剧般，那家伙紧紧地贴着我的背站在后面……骗人的吧？这绝对是我的心理作用。

如此贴近的距离，在进门前我却一直未发现，这并不符合常理。但是，毫无疑问的，那家伙就在我的背后。

……喂喂，圭一，你为什么确定背后“有”东西？

那是因为，有头发飘动的声音……怎么可能有这种声音呢？别开玩笑了。……那就是眨眼的声音，喂喂，越来越夸张了吧，这更不可能有声音，前原圭一！

“是、是哪位？”完全无法想象，这沙哑的声音会是自己的。这时，后面那家伙有了动静。就像在犹豫是否要回答我的问题，张开了口，却什么都没说……但我确确实实听到了吸气声！听到了听到了，是一个年轻的女人。心中的勇气给了我足够的力气，停止脑中一切想法，丢弃所有思考和感情，我边向后倒着边将身体转了过去。

有人在，确实有人在。仰天倒下，我用眼睛绘出留在虚空中的气息，难道那家伙是透明的，所以我看不到实体？但那家伙明明就站在这……

“啊啊啊啊啊！”随着叫喊声，堆积在体内的各种感情一并被释放了出来。拿起球棒，朝着那看似没人的空间砸去，球棒撞到了右侧的墙壁，因强烈的反弹力而弹了回来。我非常冷静地调整反弹力，接着向左侧发起进攻。鞋柜的门被打坏了，不过刚才挥的那两棒也成功给了敌人一个下马威，因为我明显感到空间中存在的焦虑……但这还不够。

拔出卡在鞋柜里的球棒，我回转身体，开始怒吼：“喔喔喔喔喔喔喔喔！”接着用尽全身力气挥出一棒。

碰！

虽然不知道球棒是否打到了敌人，但我的激情确实对那家伙起到了作用。大口喘着气，汗流浃背，敌人已经不在了……

待续

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 雷伊　美编 咕噜

推荐度 S

原本预定于春季发售的《勇者斗恶龙Ⅴ》在经过了数月的延期后，终于与NDS玩家见面了。尽管之前已经有了画面更好的PS2重制版，但玩家对NDS版的热情却一点都没有受到影响。而作为一款复刻作品，本作中的新要素也颇为吸引人，比如在发售前不久官方才突然公布游戏有着全新的第三名新娘人选，的确是给了玩家不小的惊喜，相信光凭这个理由，也足够吸引各位在NDS上把这款昔日名作重新玩上一遍了。

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁

NDS				
	Square Enix	RPG	2008年7月17日	日版
	1人	1Gb	5490日元	无对应周边

系统介绍

基本操作

十字键	移动
X	调出菜单
Y	显示城镇情报／地图切换
A	决定／调查／对话
B	取消／和队伍中的同伴对话
L	视点左回转
R	视点右回转
L＋R	视点归正





菜单简介

はなす 对话。如果面前有人时为与此人对话（效果同在人面前按A键），如果面前没有人则效果同按B键，为和队伍中的同伴对话。

どうぐ 道具。可以查看同伴身上的道具和袋子（ふくろ）中的道具。每名同伴包括装备物品在内，最多只有12个道具栏，如果同伴身上的道具栏都满后，新取得的物品会自动放入袋子中。选定道具后会有几个选项出现，其中比较重要的是"つかう"（使用道具）、"わたす"（将道具交给其他同伴或者放入袋子）、"すてる"（丢掉道具）和"インパス"（鉴定物品）。如果是可装备武具，还会出现"そうび"选项。

つよさ 查看角色的各项能力。将光标移动到角色身上时，上屏会显示角色的装备品、所持金钱和该角色获得的累计经验值，下屏会显示角色的状态和

各项能力，如果该角色会使用咒文的话，按A键可以查看他学会的咒文。将光标移到马车上可以查看获得的赌场币、小徽章、目前手头和银行中的金钱数，以及总游戏时间。

じゅもん　使用咒文。

しらべる　调查。站在可调查物的正面时选择的作用同A键。

さくせん　作战。具体包含以下选项。

まんたん	使用咒文将全体同伴的HP回复满。
そうび	变更角色的装备。
ならびかえ	排列队伍顺序，越靠前的在战斗中成为敌人攻击对象的几率越高。
さくせんがえ	设定同伴自动战斗时的AI，选择“めいれいさせろ”的话为手动输入指令。如果设定时将光标对准马车则是对全员设定该AI。
どうぐせいり	道具整理。可以将角色身上装备品以外的道具全部存放进袋子，选择马车时对全员适用。
ふくろせいり	自动整理袋子中的物品，“しゅべつ顺”是按照种类排序，“あいうえお顺”是根据假名来排序。
せんとう速度	可以调整战斗速度以及BGM、效果音的大小。速度的数字越小，战斗速度就越快，建议将速度调成1，才能充分感受到《DQ》战斗的快节奏。
ちゅうだん	中断记录。虽然中断记录可以反复读取，但遗憾的是并不是所有地方都能进行中断。



在城镇中按Y键，上屏就会显示该城镇的全体地图。地图上的各种设施都用图标表示，可以说是一目了然。在此状态下再按Y键，上屏就会显示该城中的商店中出售的物品和其价格，非常方便。另外，游戏中有着昼夜之分，会影响到一些剧情的触发。在大地图上移动，时间就会流逝，另外也可以利用ラナルータ咒文来在白天黑夜间切换，在旅店中住宿的话则会迅速变为白天。

在教会中可以存储进度（おいのりをする）、查看角色下次升级时所需经验值（おつげをきく）、复活（いきかえらせる）、解毒（どくのちりょう）、解咒（のろいをとく）。另外，如果队伍全灭的话，就会强制回到上一次记录的教会继续游戏，但所持的金钱会减半（存在银行中的金钱不会受到影响）。

怪物同伴

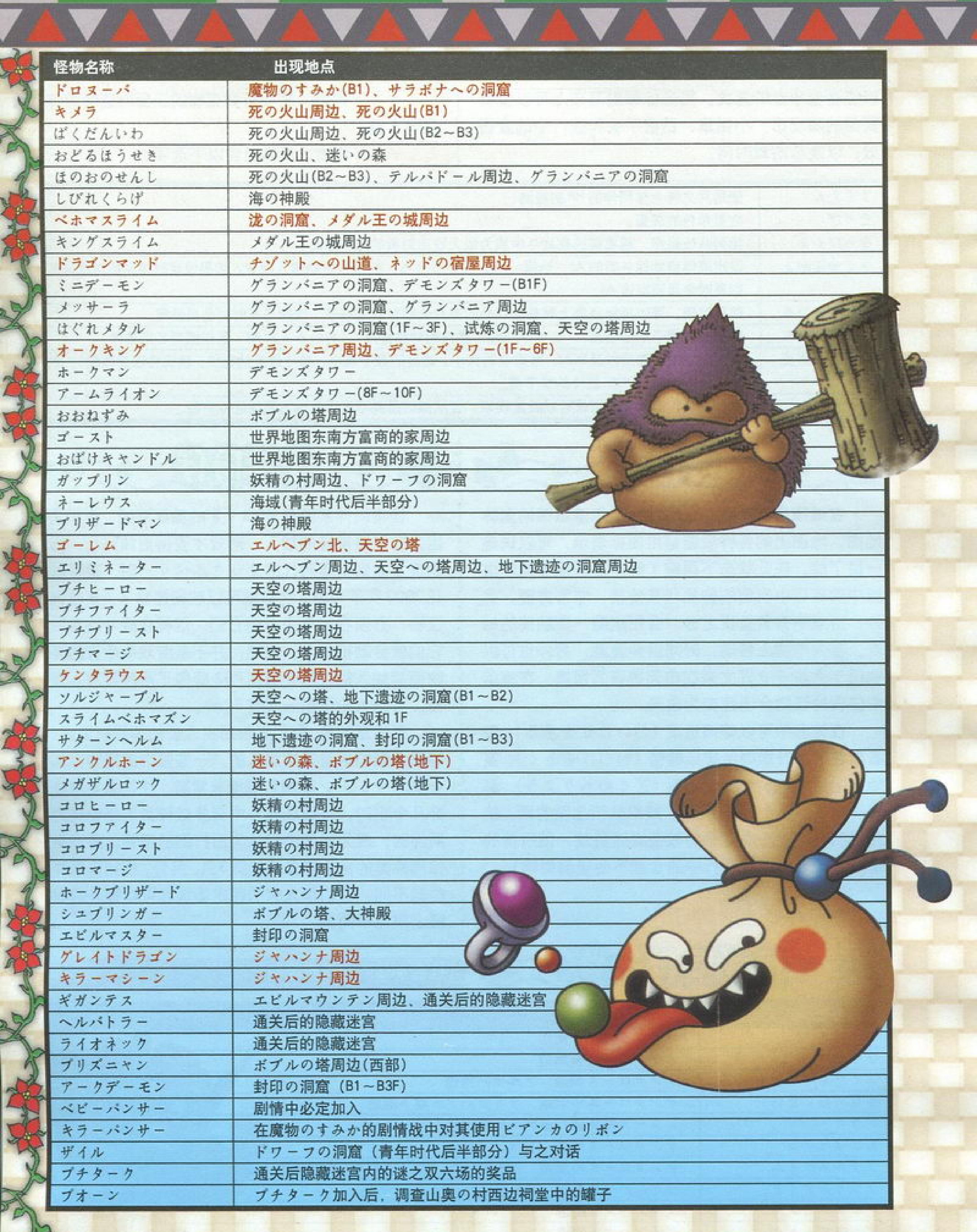
怪物同伴系统是《DQ Ⅴ》的重要系统，也正是因为有了该系统的加入，游戏才变得更加好玩。当剧情发展到青年时代的オラクルベリー时，就可以花300G买下马车，之后就可以收得怪物了。要收得怪物，必须在战斗中打倒它们，这样在战斗结束后它们就会随机加入。当然，并不是游戏中所有的怪物都能加入的，NDS版比PS2版多了两种可加入怪物，可加入的怪物一共有72种。

要注意的是，有的怪物对主人公的等级有要求，等级太低的话是无法加入的。一些强力的怪物，如キラーマシーン等加入难度非常高，往往需要刷上好几个小时。当每场战斗中有复数种类的怪物成为同伴时，成为同伴的默认为后打倒的怪物。游戏中相同种类的怪物最多只能抓3只。另外，根据怪物种类的不同，它们加入时的固定等级和可以提升的等级上限也不同。



（红色字体的为推荐怪物）

怪物名称	出现地点
スライム	オラクルベリー周边
ブラウニー	オラクルベリー周边
ばくだんベビー	サンタローズ周边、アルカパ周边
くさったしたい	サンタローズの洞窟、ラインハット地下洞窟
ドラキー	レヌール城周边、ポブルの塔周边
おばけキノコ	サンタローズ周边、レヌール周边
メタルスライム	サンタローズの洞窟、神の塔(3F～4F)、メダル王の城周边
スライムナイト	ラインハット周边、神の塔(1F～2F)
ドラゴンキッズ	ラインハット周边
ダンスニードル	ラインハット周边
イエティ	ラインハット周边
クックルー	ラインハットの地下洞窟、神の塔周边
エビルアップル	レヌール城周边、神の塔周边
ホイミスライム	ポートセルミ、カボチ、ルラフェン周边等さまようよろい召唤，神の塔
ビックアイ	魔物のすみか周边和洞内
まほうつかい	ポートセルミ、カボチ、ルラフェン周边
エンプーサ	神の塔、魔物のすみか周边
さまようよろい	ポートセルミ、カボチ、ルラフェン周边、神の塔(3F～4F)
ミステリドール	魔物のすみか周边和洞内(B1)、ルラフェン北方
パペットマン	ルラフェン西边和北边、山奥の村东侧



怪物名称	出现地点
ドロヌーバ	魔物のすみか(B1)、サラボナへの洞窟
キメラ	死の火山周边、死の火山(B1)
ばくだんいわ	死の火山周边、死の火山(B2～B3)
おどるほうせき	死の火山、迷いの森
ほのおのせんし	死の火山(B2～B3)、テルパドール周边、グランバニアの洞窟
しびれくらげ	海の神殿
ベホマスライム	泷の洞窟、メダル王の城周边
キングスライム	メダル王の城周边
ドラゴンマッド	チゾットへの山道、ネッドの宿屋周边
ミニデーモン	グランバニアの洞窟、デモンズタワー(B1F)
メッサーラ	グランバニアの洞窟、グランバニア周边
はぐれメタル	グランバニアの洞窟(1F～3F)、试炼の洞窟、天空の塔周边
オークキング	グランバニア周边、デモンズタワー(1F～6F)
ホークマン	デモンズタワー
アームライオン	デモンズタワー(8F～10F)
おおねずみ	ボブルの塔周边
ゴースト	世界地图东南方富商的家周边
おばけキャンドル	世界地图东南方富商的家周边
ガップリン	妖精の村周边、ドワーフの洞窟
ネーレウス	海域(青年时代后半部分)
ブリザードマン	海の神殿
ゴーレム	エルヘブン北、天空の塔
エリミネーター	エルヘブン周边、天空への塔周边、地下遗迹の洞窟周边
ブチヒーロー	天空の塔周边
ブチファイター	天空の塔周边
ブチブリースト	天空の塔周边
ブチマージ	天空の塔周边
ケンタラウス	天空の塔周边
ソルジャーブル	天空への塔、地下遗迹の洞窟(B1～B2)
スライムベホマズン	天空への塔的外观和 1F
サターンヘルム	地下遗迹の洞窟、封印の洞窟(B1～B3)
アンクルホーン	迷いの森、ボブルの塔(地下)
メガザルロック	迷いの森、ボブルの塔(地下)
コロヒーロー	妖精の村周边
コロファイター	妖精の村周边
コロブリースト	妖精の村周边
コロマージ	妖精の村周边
ホークブリザード	ジャハンナ周边
シュプリンガー	ボブルの塔、大神殿
エビルマスター	封印の洞窟
グレイトドラゴン	ジャハンナ周边
キラーマシーン	ジャハンナ周边
ギガンテス	エビルマウンテン周边、通关后的隐藏迷宫
ヘルバトラー	通关后的隐藏迷宫
ライオネック	通关后的隐藏迷宫
ブリズニャン	ボブルの塔周边(西部)
アークデーモン	封印の洞窟 (B1～B3F)
ベビーパンサー	剧情中必定加入
キラーパンサー	在魔物のすみか的剧情战中对其使用ビアンカのリボン
ザイル	ドワーフの洞窟（青年时代后半部分）与之对话
ブチターク	通关后隐藏迷宫内的谜之双六场的奖品
ブオーン	ブチターク加入后，调查山奥の村西边祠堂中的罐子

名产品收集

名产品博物馆位于世界地图的东南方，不过一开始并不开放，要先前往徽章王城与徽章王对话，之后再依次与徽章王城内旅店女主人→银行柜台前的人→城外的史莱姆对话，得到名产品“大きなメダル”后再与名产品博物馆前的老人对话，主人公就会被任命为名产品博物馆的馆长，而名产品博物馆也就开放了。

在游戏过程中，玩家可以收集到各地的名产品，玩家可以将它们展示在馆内，不过只有等到晚上才可以展示（因为不能大白天当着客人的面换）。夜里在展示台前调查就可以选择将名产品放在上面。名产品都有等级的设定，各名产品的相关信息可以去馆内的柜台小姐处查看。等级高的名产品要放在上层，而等级低的名产品则最好放在低层。

小徽章收集

在游戏中可以找到一些小徽章，用它们可以在徽章王城与徽章王交换珍贵物品。本作中的物品交换并不是收集到一定数额的徽章后徽章王就会自己给你物品，而是需要玩家自己从名单中来选取物品（简单来说，就是用小徽章去买物品）。当然，物品越珍贵，需要的小徽章数就越多。另外，在本作中除了可以在特定地点得到小徽章外，杀死金属系（如离散金属等）的敌人也有一定几率得到小徽章，不过几率较低。另外，在双六场也有机会得到。





徽章数	物品	能力加成	效果
12	せんしのパジャマ	防御力＋40	进入睡眠状态时也能进行攻击
17	ふしぎなボレロ	防御力＋37	受到咒文攻击时，一定几率吸收其消耗的 MP
23	きせきのつるぎ	攻击力＋100	攻击敌人的同时回复自己的 HP
28	しんぴのよろい	防御力＋75	战斗中每回合自动回复 HP
35	はやぶさのけん	攻击力＋67	连续攻击两次
50	メタルキングのたて	防御力＋70	对异常状态咒文耐性提高

小徽章获得方法

序号	获得方法
1	アルカパ酒场地下的罐子
2	ラインハット城 1 楼右侧房间内的罐子
3	ポートセルミ灯台的抽屉
4	ポートセルミ教堂旁边的花坛
5	カボチ村中央屋子里的罐子
6	カボチ村村长家 2 楼的罐子
7	调查魔物のすみか入口附近的骷髅
8	ルラフェン宿屋 2 楼的罐子
9	ルラフェン街道右侧的罐子
10	うわさのほこら的井底
11	うわさのほこら通往サラボナ的洞窟的宝箱中
12	サラボナ右侧民家的抽屉
13	山奥の村酒场的罐子
14	调查山奥の村中的墓碑
15	赌博船内的木桶
16	赌博船外的木桶
17	沙漠帐篷的罐子
18	名产博物馆地下的罐子
19	テルパドール地下的井底
20	チゾットへの山道宿屋的罐子
21	チゾットへの山道途中的宝箱
22	チゾットへの山道洞窟的宝箱
23	チゾット武器屋下方民家的木桶
24	チゾット通往グランバニア洞窟的宝箱怪
25	チゾット通往グランバニア洞窟的宝箱
26	チゾット通往グランバニア洞窟的宝箱怪
27	チゾット通往グランバニア洞窟的宝箱，25 的旁边
28	27 所在场景左下的出口出去，外面的宝箱
29	チゾット通往グランバニア洞窟，下层外面有个男子，他的问题全部回答“いいえ”
30	チゾット通往グランバニア洞窟的宝箱怪
31	チゾット通往グランバニア的洞窟出口附近的宝箱怪
32	グランバニア女主角所在房间外面的阳台
33	グランバニア城中酒吧所在场景右下区域的柜子
34	グランバニア城教堂所在场景左上的罐子
35	试炼洞窟的宝箱
36	デモンズタワー－2F 左侧的罐子
37	デモンズタワー－某层的宝箱怪
38	デモンズタワー－有很多小石头的那层左边的宝箱
39	デモンズタワー－开关所在场景的宝箱怪
40	39 所在场景的罐子
41	世界地图东南角小岛上富商家的柜子
42	世界地图东部大陆北端小屋里的柜子
43	世界地图东部大陆的海之神殿内的宝箱
44	エルヘブン民家的柜子
45	世界地图中央天空への塔中的宝箱
46	地下遗迹の洞窟的宝箱
47	妖精の森小屋的罐子
48	天空城的抽屉
49	ボブルの塔的宝箱
50	ボブルの塔地下的宝箱
51	50 所在宝箱附近的宝箱怪
52	オラクルベリー地牢中央牢房的椅子（要最后的钥匙）
53	徽章王城地下的宝箱（要最后的钥匙）
54	徽章王城地下的宝箱（要最后的钥匙）
55	ジャハンナ街上的罐子
56	エビルマウンテン的宝箱
57	エビルマウンテン有传送带房间的宝箱
58	エビルマウンテン岩浆消去后迷宫内的宝箱
59	封印の洞窟的宝箱
60	通关后隐藏迷宫的宝箱
61	通关后隐藏迷宫的宝箱怪
62	通关后隐藏迷宫的宝箱怪

流程攻略



少年时代

开场

皇宫中，国王帕帕斯（パパス）正在焦急地等待着自己成为父亲那一刻的来临。终于，家臣桑丘（サンチョ）给他带来了好消息，玛莎王妃（マーサ）顺利为帕帕斯产下了一个健康的男孩（男孩即本作的主人公，名字可以自己取）。

镜头转到了一艘船上，年幼的主人公一觉醒来，才发现刚才在皇宫中的那一幕不过是一个梦，但是不知怎么的，那熟悉的场景最近却一直出现在他的梦中。此时的主人公正跟随着父亲帕帕斯在世界各地展开冒险，帕帕斯似乎是在寻找着什么很重要的东西，但主人公对他在寻找什么却并不知情。可以由玩家自由操纵主人公后，与船上的所有人对话就会发生剧情。在船上闲逛的时候不要忘了调查抽屉啊罐子啊什么的，里面可能会藏有小徽章（ちいさなメダル）或者提高能力的道具，这也是系列的惯例了，不要漏掉。与船上所有人对话后船就会靠岸，此时回帕帕斯处与之对话准备下船。

ビスタ港

下船时见到了闻名世界的大富豪鲁德曼（ルドマン），他带着自己的两个女儿一起来到了船上，身穿红衣的大女儿名叫狄波拉（デボラ），是NDS版中独有的新角色，而小女儿就是大家都很熟悉的芙萝拉（フローラ）了。在船头的房间中见过两个女孩后，之后再与帕帕斯对话就可以下船了。下船后从帕帕斯处得到“不可思议的地图”（ふしぎな地图），在大地图上按Y键可以切换上屏的地图显示。因为帕帕斯正在与人谈话，所以主人公需要自己一个人四处转一下。来到大地图上后，走两步会进入强制战斗，敌人是3只史莱姆，战斗过程中帕帕斯会加入帮忙，之后两人会一起行动并前往北方的故乡サンタローズ，途中的每场战斗结束后帕帕斯都会用咒文帮主人公把体力回复满。

サンタローズ

村民们都为离开村子已经两年、却一直毫无音讯的帕帕斯父子能够回来感到高兴。回到村子东边的家中，忠实的家臣桑丘更是为主人的回归感动得热泪盈眶。听桑丘说，附近的アルカパ村的旅店老板邓肯（ダンカン）近日卧病不起，他的夫人来村里拜托人采些药草，但去采药的人却一去没了音信。与旅店老板娘一起来的还有她的女儿比安卡（ビアンカ）。在主人公小的时候，父亲帕帕斯一直带着他去邻村玩，所以主人公和比安卡从小就很熟。听到采药者失去下落的消息之后，帕帕斯二话没说就冲出家门，坐上木筏直奔村子深处的洞窟。



帕帕斯离去后，要操作主人公从村子西边进入洞窟。一路前进，就会在下层见到被巨石压住无法动弹的采药者。在上下两方向调查石头，就可以推开石头救下采药者。如果之前在村中的井底获得了“サンタローズの石”，并与村中的农夫对话了解了神圣原石的消息，那么调查洞窟中的巨石就可以得到名产品“せいなるげんせき”。

沿原路回到家中，与桑丘对话后休息。第二天一早醒来发生剧情，由于药草的问题已经解决，旅店老板娘也要带着比安卡回去了。当然，让两位女同伴结伴回去多少有点不安全，所以帕帕斯打算和主人公一起把她们送回アルカパ。

アルカパ

回到アルカパ的旅店，老板邓肯在用过药后果然迅速康复了。在大人们谈话的时候，比安卡拉着主人公一起去村中玩耍。在村子中央见到了两个男孩正在欺负一只小豹子（当然，孩子们还以为它只是一只长得有点奇怪的小猫），见义勇为的比安卡要求男孩将豹子交给她，男孩倒也没有不答应，但必须有个条件。听说附近的レヌール城中一直闹鬼，只要比安卡能够将城中的鬼怪击退，那么他们就把豹子给她。回到旅店，帕帕斯准备带着主人公回サンタローズ，不过旅店女主人看天色已晚，邀请他们在店中免费留宿一晚。夜里，比安卡叫醒了熟睡的主人公，拉着他一起前往北方的レヌール城。



城的正面没有入口，转换视点从城的后方爬上梯子就可以进入城内。进城后下楼梯时，比安卡会被捉走，下楼梯从过道左边进去，在左边的墓碑前调查就可以令比安卡重新加入。（过道两边有士兵石像，其中有一个会动，调查它后会进入战斗，战斗胜利后可以得到一个“まもりのたね”。）从墓地左边的门进入房间会见到王妃的灵魂，与之对话后房间中央的书架会移开，从而露出楼梯。下楼后再次找到王妃，王妃名叫索菲亚（ソフィア），10多年前，突然出现的魔物杀光了城里所有的人，传闻邪恶势力正在世界各地寻找出身显贵的孩子，可尽管王妃和国王埃里克（エリック）并没有生孩子，但心狠手辣的魔物却还是没有放过他们，一怒之下让城堡变成了一座死城。王妃拜托主人公将城中的幽灵们驱逐掉，好还死去的人一个清净。

从楼梯下去后会发现该层漆黑一片，不过窗外的闪电有时会送来一丝光明，趁着这个时机就可以寻找道路。再下一层之后会见到国王的幽灵，追着他一路前进，在城的外围找到他后，他同样拜托主人公击退城里的幽灵。回到前一个场景时，国王会追出来，建议大家先到最下层去取得“火把”（たいまつ）。按照指示在最下层厨房中的罐子里得到火把，回到国王处就可以前去挑战城里的BOSS了。在原本黑暗的地带使用火把可以照亮房间，之后就可以来到BOSS处。另外需要说明的是，城堡里可以得到“ぎんのトレイ”（5楼的柜子里），“ぎんのティーカップ”（城外的地洞里进去的宝箱内）、“ぎんのポット”（BOSS所在楼层的缺口掉下去的宝箱内）三种银色茶具，全部收集齐的话就可以凑成一套“ぎんのティーセット”。与BOSSおやぶんゴースト见面后，主人公会中计掉到下层，并被料理成晚餐，此时要与3个杂兵进行战斗。解决掉杂兵后回到BOSS处，他会逃走，在外面的阳台与之对话进入战斗。如果此时比安卡已经学会了降低敌人防御力的ルカナン，那么对付起BOSS来就会更有效率。战斗结束后，国王和王妃终于可以安心长眠了。此时，天空中落下了一颗散发着耀眼光芒的“金色宝玉”（ゴールドオーブ），主人公以为这是国王和王妃送给他的礼物，将其装入了口袋。



アルカパ～サンタローズ

回到アルカパ，两个调皮的男孩按照约定将小豹子交给了比安卡，此时可以从几个候选名字中帮小豹子选个名字。由于比安卡的老妈对动物过敏，所以比安卡希望主人公能够成为小豹子的主人。与帕帕斯对话就可以回サンタローズ了，离开前比安卡将自己的缎带（リボン）交给了主人公留作纪念，因为看样子两人应该会有一段时间见不到面了。跟着帕帕斯来到大地图后又是一场强制战斗，战斗中小豹子参战。

回到サンタローズ的家中后，桑丘将帕帕斯不在家时收到的一封信交给了他。可以自由活动后，前往宿屋地下的酒场，可以在吧台上发现一个透明的少女，与之对话后她会要求主人公前往自己家中的地下室。回到家中的地下室，与少女对话后得知她是妖精，名叫蓓拉（ベラ），她们的国家出了大事，她是被派到人间来寻找援手的。既然主人公能够看得见透明的蓓拉，因此蓓拉相信他肯定不是个平凡人，因此将他当作救星拉回了妖精界。

妖精の村～ドワーフの洞窟

与妖精之村的村长波万（ポワン）对话后得知，妖精一族的宝物"春风之笛"（春风のフルート）被人给抢走了。没有了这个笛子，春天就永远无法来到这个世界。波万要求主人公帮忙把笛子找回来，而蓓拉此时也会加入队伍，之后一起前往妖精界地图西边的矮人洞窟（ドワーフの洞窟）。（离开村子时走道的地面上有一个"いのちのきのみ"，不要错过）。



来到矮人洞窟后，听说是一个叫赞尔（ザイル）的人偷走了笛子。一路下行，在最底层的宝箱中得到盗贼技术"カギの技法"，这样旁边那些原本不能打开的蓝色的门就可以打开了。

冰の馆

来到妖精界地图北方的冰之馆，馆内一片冰天雪地，要注意滑动时的惯性。在2F会见到偷走笛子的赞尔，他表示自己之所以这么做，是因为自己的爷爷被波万赶出了妖精之村。战斗之后雪之女王出现，并现出了自己魔物的真身，此时需与之发生BOSS战，她的HP很高，而且会回复咒文和冰系攻击，还是挺难对付的。这时，赞尔才知道自己被利用了。

打开其身后的宝箱取回春风之笛，回到妖精之村后，波万对主人公非常感激，表示将来如果主人公遇到什么麻烦，那么妖精们一定会倾囊相助。为了不让主人公长大后忘记自己，蓓拉给了他一根树枝，表示虽然它现在是枯枝，但春天一来它肯定会回春。波万吹起了春风之笛，在悠扬的旋律中，原本被冰雪覆盖的大地重新变得生机盎然。在满天飞舞的花瓣中，主人公也回到了现实中的世界。

サンタローズ

回到家中，桑丘告诉主人公，ラインハット城派来了使者，国王似乎有事情要求见帕帕斯。原本帕帕斯准备带着主人公一起去的，但由于他怎么也找不到主人公，所以自己先出发了。不过好在他出门没多久，因此主人公应该还能赶上他。在离开的时候，桑丘叫住了主人公，他身上的枯枝开出了鲜艳的花朵，此时可以选择将树枝交给它，当然也可以选择不给。树枝是名产品之一，如果给了桑丘那可以以后长大了再回村拿。

幸好帕帕斯并没有走远，主人公在教会中找到了临行前正在祈祷平安的他。主人公祈祷完毕后，在村子的入口处与帕帕斯汇合，帕帕斯表示此次的事情处理完毕后就准备告一段落，多陪陪主人公了。

ラインハット

跟随帕帕斯来到城中，国王找帕帕斯单聊，此时主人公需要独自一人在城里找人们对话打发时间。当与城里的所有人对话完毕后回到国王处就会发生剧情。在城中可以得知，这个国家正面临王位继承问题，第一王子亨利（ヘンリー）年幼时母后就去世，平时很调皮，城里的很多人都成为了他恶作剧的对象；而二王子德鲁（デール）是王妃的孩子，年纪又太小。同时主人公也听到了一个不好的传闻，听说王妃正在勾结宫中的恶势力。

与所有人对话完毕后，回到国王处，国王表示想让帕帕斯做亨利的保护人，同事也希望主人公和亨利能成为朋友。来到亨利的房间之与对话，亨利将主人公称作"手下"，并让他去里面的房间获得成为手下的凭证。不过主人公调查完里面房间的宝箱后，回来却发现亨利不见了。调查亨利原本坐的凳子会发现隐藏楼梯，这样就可以在下层找到亨利。不过此时，门外突然闯进来两个彪形大汉，二话没说就把亨利王子带走了。

赶紧回到帕帕斯处将亨利被绑架的事情告诉他，帕帕斯让主人公先不要把事情传出去以免引起骚乱，他现在就去将亨利找回来。



古代遗迹在ラインハット的东北方。进入遗迹之后，在右侧的某个房间中可以发现那帮绑匪。从绑匪口中得知，策划绑架的人果然是王妃。不过绑匪们表示，王妃只是叫他们把亨利处理掉，并没有嘱咐一定要杀掉他，所以他们准备把亨利当作奴隶卖掉，从中还能再赚一笔钱。古代遗迹虽然看起来比较庞大，但道路却很明晰，走起来不用担心会迷路。与帕帕斯汇合之后，帕帕斯会加入队伍，和以前一样，每次战斗后如果主人公的HP有削减的话，帕帕斯依然会帮其回复。

帕帕斯加入后踩下地上的机关，继续前进，之后乘坐木筏来到深处的牢房就可以救下亨利。亨利并不想回城继承王位，在帕帕斯的一个巴掌之后，他才终于答应了和众人一起回去。此时突然大量魔物来袭，帕帕斯让主人公带着亨利赶紧离开，自己解决掉这批魔物后再去与他们汇合。和亨利一起按照原路返回（途中不会遇敌），在出口附近，一个叫盖玛（ゲマ）的诡异男子挡住了他们的去路。与盖玛的战斗就算失败也不要紧。帕帕斯赶来后，盖玛表示自己属于光之教团，并召唤出了ジャミ和ゴンズ两只魔物对付帕帕斯。眼看两个手下不是帕帕斯的对手，盖玛抓住了主人公要挟帕帕斯。无法还手的帕帕斯只能任由魔物摆布，在经历了一阵拳打脚踢之后，一息尚存的帕帕斯拜托主人公今后能够帮他圆自己的遗愿，去寻找母亲玛莎。话刚说到一半，盖玛发出能量波袭向帕帕斯，帕帕斯在强光中化为了灰烬。得意的盖玛发现了主人公身上的金色宝玉，将其捏得粉碎。盖玛将主人公和亨利带走，想让他们作为教团教祖永远的奴隶劳累一生，而小豹子则被遗弃。



时间一晃就是10年。主人公和亨利均长大成人，但他们依然没有摆脱自己被奴役的命运，终日为建造光之教团的神殿劳累不堪。从施工现场的台阶上去2层，在右下角见到亨利与之对话，之后下楼再上楼，天色就会变晚，一天结束。回到房间后，与房间里的所有人对话，然后前往门口就会发生剧情。

新的一天又开始了，下楼后会发现玛丽亚（マリア）被教团的人殴打，玛丽亚的哥哥是教团的士兵，她本身也是一名教团的信者，却因为有一次不满教团的做法而被当作了奴隶。亨利看不下去，冲了过去准备和看守交手，此时操作主人公过去与看守对话就会发生战斗。战斗胜利后，主人公和亨利被关入牢房，与亨利对话两次后就会发生剧情。玛丽亚的哥哥约书亚（ヨシュア）带着玛丽亚走上前来，帮主人公和亨利打开了牢房门，并为他们准备了漂流的木桶让他们逃走。因为传闻神殿盖好之后，为了保守神殿的秘密奴隶们会被全部处死，约书亚的妹妹玛丽亚当



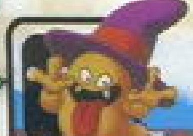


然也不例外，因此约书亚希望主人公能够带着玛丽亚一起逃走。



海边修道院

经过漫长的海上漂流后，主人公等人被海水冲到了一个海边修道院。在昏迷了5天之后，主人公终于恢复了知觉。出门后，亨利将主人公原本的物品和金钱全部交给了他，并告诉他玛丽亚为了接受修道院的洗礼、为仍在苦难中的奴隶们祈祷，准备留在修道院（之后与玛丽亚对话可以得到1000G）。在修道院门口与亨利汇合，亨利决定帮助主人公一起寻找他的母亲玛莎。两人离开时，修道院的人均出来送行，修女告诉主人公，北方有个较大的镇，说不定那里会有他母亲的线索。



オラクルベリー

来到オラクルベリー后，先去西南方（有史莱姆图标的那里）的地下见怪物爷爷（モンスターじいさん），与之对话后得知可以令怪物成为同伴，不过要先得到马车。马车可以从镇西北方的屋子中花300G购买，不过必须得等到晚上才行。要想使天色变晚，去大地图上移动一会就可以了。另外，镇上设有赌场，并准备了不少豪华奖品。

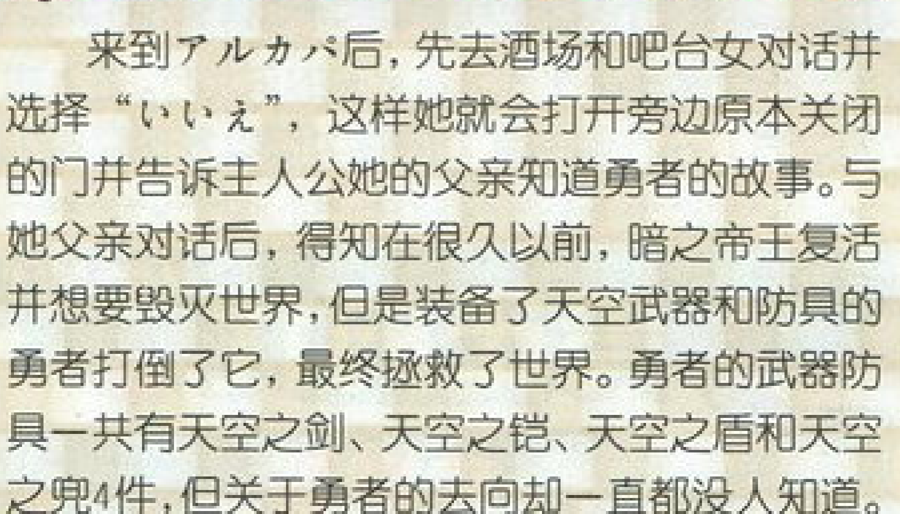


サンタローズ

10年后重回故乡，不过此时村子已经变得一片荒凉，一问之下才知道这里发生了巨大的火灾，主人公的家也被夷为了平地。乘坐木筏进入村子的洞中，来到水中右上的一小片落脚点后沿着阶梯继续前进。在某个场景中会见到许多可以踩下去的岩石，踩过之后石头就会落到下层形成落脚点（宝箱中可以得到“やみのランプ”），之后从右边的楼梯下去，然后再继续前进就会来到最深处。在深处的宝箱中，主人公发现了父亲帕帕斯在生前留给自己的信。在信上，帕帕斯表示寻找被邪恶势力抓走的妻子玛莎就是他一直以来展开冒险的原因。玛莎身上有一股神秘的力量，而正是因为这股力量，她才会被魔物们带到了魔界。根据帕帕斯的调查，能够打开魔界大门的，只有装备了天空的武器和防具的勇者。帕帕斯他在巡游世界时，已经找到了天空之剑，但关于勇者却一直没有下落，因此他在信上拜托主人公找出勇者和剩下的天空防具，救出玛莎。调查旁边插在地上的剑就可以得到“天空之剑”（天空のつるぎ），但主人公无法装备。根据原路回到村子，之后前往村子西边的アルカパ。



アルカパ



来到アルカパ后，先去酒场和吧台女对话并选择“いいえ”，这样她就会打开旁边原本关闭的门并告诉主人公她的父亲知道勇者的故事。与她父亲对话后，得知在很久以前，暗之帝王复活并想要毁灭世界，但是装备了天空武器和防具的勇者打倒了它，最终拯救了世界。勇者的武器防具一共有天空之剑、天空之铠、天空之盾和天空之兜4件，但关于勇者的去向却一直都没人知道。

来到村中的旅店，发现邓肯一家已经不住在这里。在旅店住一晚后发生剧情，亨利想起了自己的父王，不过他在村中打听了一圈后却得知父王已经去世，他的弟弟德鲁继承了王位，但不怎么得人心，所以他想回去ラインハット看一看。（在宿屋住宿两次以上后，与宿屋中的女主人对话可以得到“安眠まくら”。）



ラインハット

来到城中（注意夜晚不能进入），得知太后、也就是以前的王妃才是实权的掌握者，而德鲁国王则只是个傀儡。和城中所有人对话后回到城入

口处会发生剧情，亨利会告诉主人公前往城内部的隐藏通道。在城外乘坐木筏，来到城门前的吊桥下，从吊桥下方的入口进入暗道，踩下开关后进入地牢。在牢房中与关在最右边的老人对话可以得知，当年想置亨利于死地的就是太后，但她现在却装得一副对亨利的行踪不明很悲伤的样子，还把责任全部推给了帕帕斯，并派人火烧了サンタローズ。

在左边的牢房见到了太后，她承认了自己当年的罪行，表示这是自己为了能让德鲁当上国王而不得已为之。目前在城中逍遥的并不是她，而是假太后。之后继续前进就可以进入城中。（注意调查城庭院中的狗后会进入战斗。）来到城中的谒见室见到德鲁，亨利在他耳边轻言了几句，德鲁就明白了他的身分并支开了旁边的大臣。德鲁告诉了主人公和亨利不可思议之镜的传说，并将城中的钥匙（ラインハットのかぎ）交给了他们。利用钥匙可以打开城内2F左侧的蓝色门，里面有两个宝箱。另外，打开城1楼右侧的蓝色门（罐子里有小徽章），调查书架上的书得知利用城中的旅之扉可以来到南国的古老之塔，塔里有一面可以照出真身的镜子，但塔入口的钥匙在修道僧手中。从旁边的楼梯下去就可以来到旅之扉（转移点），之后回到之前的海边修道院。



神の塔

在修道院中，与玛丽亚所在场景右上的修女对话，得知若想打开塔，必须要有侍奉神明的少女才可以。听到这里，玛丽亚自告奋勇要求前去帮忙。前往旅之扉南侧的神之塔，在塔门口，玛丽亚对天祈祷，帮大家开启了大门。在塔的1层可以看到帕帕斯的灵魂。在塔顶层的中央位置，会见到一条中间断开的道路，走左边或右边都可以，不要走中间，否则会掉下去。安全走过之后取得镜子（ラーのかがみ），之后就可以返回ラインハット了。



ラインハット

在谒见室的上层见到真假太后，在太后前使用镜子就可以辨别真假，找出假的之后会进入战斗。假太后的能力不高，在战斗中会召唤出杂兵，无视掉杂兵集中攻击她即可获胜。

德鲁对主人公帮自己找出假太后表示感激，同时也为自己的失职感到惭愧，他要求哥哥亨利留下来辅佐他治理国家。此时亨利会离队，不过他身上的装备都会卸下装入袋子中。国家终于恢



复了正常，亨利表示ビスタ港马上就会重新开通，他让主人公在那里坐船，以展开之后的旅程。（与亨利对话可以得到一张抽奖券）。之后前往サンタローズ南边的港口，坐船后就会来到ポートセルミ。

ポートセルミ

来到镇上的酒场，主人公会卷入一场纷争，选择“はい”后会发生战斗。战斗结束之后，男子告诉主人公他住在南方的カボチ村，最近常有怪物去他们的村子破坏那里的庄稼，再这样下去他们就会被饿死，所以他才代表村子到镇上来寻找强力的战士驱赶怪物。他希望主人公能够帮他忙，并承诺支付3000G报酬，现在先给一半，事成之后再给一半。

カボチ村～魔物のすみか

注意只有白天进入村子后才会有剧情，如果是晚上的话村长家的门是关闭的。来到村子右下的村长家，得知破坏农田的怪物长得既像老虎又像狼，它的准确住处无人知晓，大家只知道它是从西边来的。来到西方的魔物巢穴（魔物のすみか），在深处的洞穴中见到了村民们所说的怪物。

注意事先让主人公把“比安卡的缎带”（ビアンカのリボン）带在身上，与怪物发生战斗时使用它，怪物就会闻出上面熟悉的味道，并停止攻击。那只所谓的“怪物”原来就是当年主人公和比安卡所收养的小豹子，如今的它已经长成了一只威风凛凛的杀人豹。杀人豹将主人公带到身后的剑旁，那是帕帕斯生前留下的剑，杀人豹一直守护着它。

杀人豹加入后，一起回到カボチ村，但出人意料的是，村里的人却没有将主人公当作英雄，而是认为他是和杀人豹串通好了一起来骗钱的。

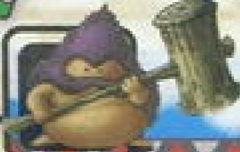
但尽管这样，村长还是把剩下的1500G给了主人公，因为他害怕杀人豹再来村里捣乱。与村子中央带着小狗的男孩对话，他会问主人公是不是怪物使，选择“はい”的话主人公的称号就会变成“モンスターつかい”。另外，与右边民家中的老人对话后，再去调查旁边田里的稻草人，就可以得到名产品“コワモテかかし”。

回到ポートセルミ后，听人说这个世界上有种可以瞬间回到之前去过的任何地方的咒文，为了寻求这种方便的咒文，主人公决定前往ポートセルミ西边的ルラフェン。

ルラフェン

这里的构造比较复杂，绕来绕去很麻烦（镇上的武器店要晚上才营业）。在镇南边的屋子中找到贝内特（ベネット）爷爷，与他对话后选择“いいえ”，他会告诉主人公自己正在进行某项研究，如果研究成功的话就可以复活古老的咒文，利用它可以迅速返回以前去过的地方。之后再选择“はい”的话就会答应帮助贝内特收集研究素材，此时需要前往世界地图的西方寻找“ルラムーン草”，这种草在夜晚会发光，因此到了晚上的话很容易找出来。找到之后回到贝内特处就会发生剧情，调出主人公的咒文菜单，就会发现多了一项“ルーラ”咒文，这样就可以瞬间回到之前去过的地方了。

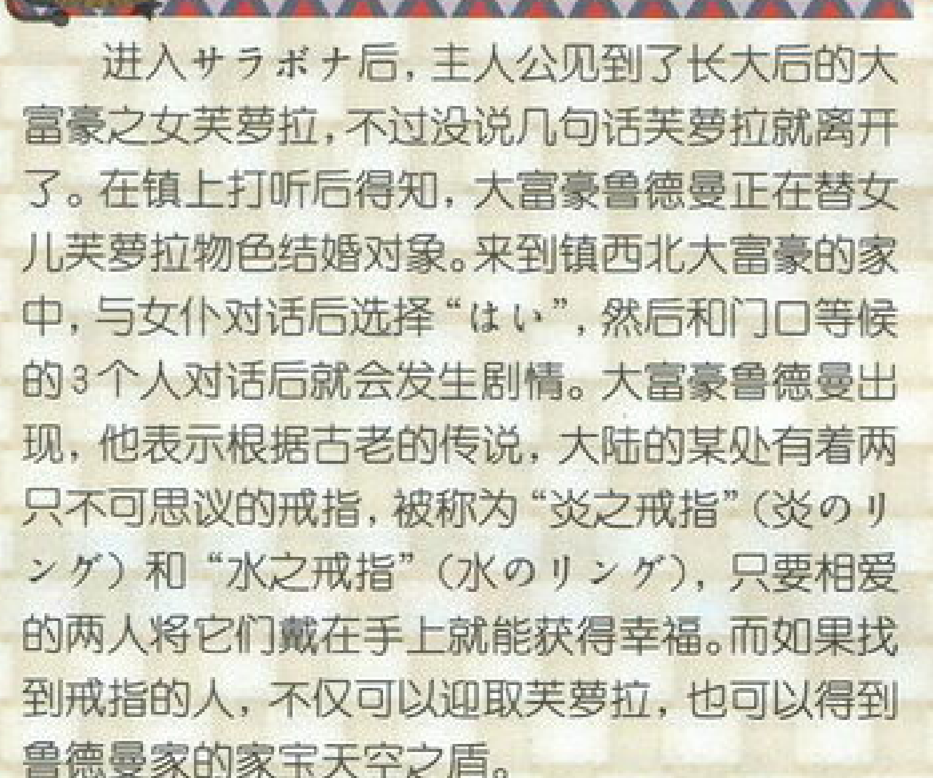
另外，白天在教会中与老头对话可以得知地酒的消息，之后再与该场景左侧的酒场老板对话。夜晚，与酒场2楼罐子前的男子对话，在学会瞬移魔法之后再与贝内特对话并选择“いいえ”就可以得到名产品“ルラフェンの地酒”。



ラインハット

因为之前打听到了亨利结婚的消息，所以利用瞬间移动魔法回到ラインハット。亨利的新娘竟然是（或着说果然）是玛丽亚，尽管主人公没能赶上他们的婚礼，但亨利还是为主人公准备了一份纪念品，纪念品就在他以前房间的宝箱中。来到房间中调查宝箱，发现宝箱里根本没有什么纪念品，但在箱底却有一封信。在信上，亨利把自己一直想说但不好意思开口的话告诉了主人公。亨利表示自己永远不会忘记帕帕斯对自己的救命之恩，并表示自己虽然无法帮助主人公去寻找传说中的勇者，但他会尽力辅佐德鲁治理好国家，这也算是对主人公的一种默默支持吧。在信的最后，亨利表示主人公永远是他的手下……哦不对，是最好的朋友。回到亨利处，亨利将真正的纪念品“きねんオルゴール”送给了主人公，并开玩笑似地询问主人公是不是也该考虑一下自己的终生大事了。

来到德鲁国王处，德鲁表示为了感谢主人公，他让他的部下们调查了关于传说勇者的事情，并得到了勇者使用过的盾牌在サラボナ的消息。サラボナ在ルラフェン的南方。回到ルラフェン，往南走可以来到うわさのほこら，在屋子里的井底可以得到一枚小徽章。另外，调查旅店柜台上的账本可以得到“うわさのノート”。之后继续往南走，进入洞窟后在宝箱内可以得到一枚小徽章。从左下的出口出去，就可以来到サラボナ。



サラボナ

进入サラボナ后，主人公见到了长大后的大富豪之女芙萝拉，不过没说几句话芙萝拉就离开了。在镇上打听后得知，大富豪鲁德曼正在替女儿芙萝拉物色结婚对象。来到镇西北大富豪的家中，与女仆对话后选择“はい”，然后和门口等候的3个人对话后就会发生剧情。大富豪鲁德曼出现，他表示根据古老的传说，大陆的某处有着两只不可思议的戒指，被称为“炎之戒指”（炎のリング）和“水之戒指”（水のリング），只要相爱的两人将它们戴在手上就能获得幸福。而如果找到戒指的人，不仅可以迎取芙萝拉，也可以得到鲁德曼家的家宝天空之盾。



死の火山

来到サラボナ东南的火山，往深处前进。该迷宫中有很多会火炎系攻击的敌人，最好事先准备些相应的防具。在最深处打倒3只岩浆怪后，得到炎之戒指。回サラボナ将戒指交给鲁德曼，鲁德曼表示他的船停正在镇外，用它可以前往水之指轮的所在地。



山奥の村～滝の洞窟

坐船沿着水路一直往北，不过途中关闭的水门挡住了主人公继续前进的道路。无奈之下先去水门东边的小村。在村中最北方的屋子中，主人公意外地见到了邓肯，此时他已经重病在身，并且妻子也已经于多年前去世，一直以来，都是比安卡在无怨无悔地照顾着他。在两人谈话间，比安卡替母亲扫完墓回来了，再次见到阔别10年的主人公和长大了的杀人豹，她感到由衷的高兴。

第二天，邓肯告诉主人公，比安卡其实并不是他的亲生女儿，他不想再连累她，希望主人公能够照顾比安卡，给比安卡幸福。吃完早饭后，比安卡表示要陪主人公一起去寻找戒指，于是加入了队伍。比安卡加入后，村子旁边的水门就可以打开了。一路往北航行，前往瀑布后方的洞窟，在洞窟的深处可以得到水之戒指。



サラボナ

回到サラボナ，将水之戒指交给鲁德曼，而鲁德曼也没有食言，女儿的婚礼马上进入准备阶段。晚上，在镇西南的屋子和比安卡对话，之后再去和鲁德曼对话，回旅店休息后就会迎来新娘选择阶段。相比原作，本作还多了一个全新的候补新娘，那就是芙萝拉的姐姐狄波拉。慎重选择完结婚对象后，婚礼即将举行，本攻略中的结婚对象为狄波拉。为了举行婚礼，需要先去山奥の村的道具屋取订购的婚纱（シルクのヴェール），将婚纱取回来后婚礼就正式开始了。

在サラボナ入口，鲁德曼和赶来庆祝婚礼的亨利等人已经等候多时，利用主人公的瞬移咒文，一行人均被迅速传送到了婚礼举行地赌博船上。隆重而浪漫的婚礼在所有人的欢笑和祝福中完满结束，婚礼后的狄波拉并没有享受蜜月生活，而是要求和主人公一起去完成他之后的冒险，并加入了队伍。另外，结婚后可以自动得到名产品“红白馒头”。

回到サラボナ的鲁德曼处，狄波拉告诉了父亲自己准备和主人公一起冒险的计划，但鲁德曼却出于其安危考虑予以了否定。在一阵软磨硬泡之后，鲁德曼终于做出了让步。鲁德曼告诉主人公，在山奥の村西侧的小岛上有个祠堂，他希望主人公能够去看看祠堂里的罐子的情况，如果狄波拉能够在途中不给主人公添麻烦，那么他就答应狄波拉和主人公同行。

来到山奥の村西侧的祠堂，沿着螺旋楼梯走



到底层，调查发着蓝色光芒的罐子后，回鲁德曼处，他就会放心让女儿跟随主人公同行了。鲁德曼为主人公准备了大船，船停在ポートセルミ港。出发前不要忘记调查鲁德曼身后的宝箱，里面有天空之盾。



名产品博物馆

来到ポートセルミ港，果然发现船已经停在了船场，鲁德曼已经交代好了一切。在出发前不妨去酒场打听一下消息，从而决定下一步的行动。坐船一直南下，下一个目的地是沙漠中的テルパドール城。途中可以先去东南方的赌博船，船内外的木桶里均有一枚小徽章。另外，途中也可以来到名产品博物馆，但现在还无法开放。继续往东南可以来到徽章王城，与徽章王对话可以打听到该地名产品的消息，之后依次与旅店女主人和银行柜台前的人对话，然后去城外就会发现被大徽章压着的史莱姆，救下它后就可以得到名产品“大きなメダル”（也可当作盾牌来使用）。得到名产品后再与名产品博物馆前的老人对话，这样主人公就会被任命为名产品博物馆的馆长。



テルパドール

完成了以上支线剧情之后，前往沙漠中的テルパドール继续发展主线剧情。（沙漠东岸有个帐篷，里面的罐子里有小徽章。）和テルパドール入口的士兵对话，可以得到鲁德曼留给女儿的2000G（前提是新娘必须是鲁德曼的女儿）。在城中的地下庭园与女王艾希丝（アイシス）对话，她会带着主人公前去参拜勇者之墓。其实那并不能算是真正的墓，而是臣民们对勇者的信仰之地，他们相信当世界面临危难时勇者一定会再次出现，并一直为勇者保护着天空之兜。艾希丝让主人公试着戴上天空之兜，但主人公却怎么也戴不上，很显然，他不是勇者。当主人公把自己正

在寻找被带往魔界的母亲时，艾希丝一下就猜到了他是帕帕斯的儿子。女王告诉主人公，帕帕斯是遥远的东方之国グランバニア的国王，所以她建议主人公直接去グランバニア寻找线索。

チゾットへの山道

乘船继续往东边前进，在最东边的大陆可以找到ネッドの宿屋（地图上为一个小屋）。在宿屋北方的洞窟中，进去就是通往グランバニア的山道了。在山道上有一个旅店，其中的罐子里有小徽章，另外和里面的婆婆对话并选择住宿会发生剧情，主人公的力会加5点。途中的宝箱中也有小徽章，与山道上方洞口前的士兵对话可以得到防具“みずのはごろも”（前提是新娘必须是鲁德曼的女儿）。之后进入洞窟（宝箱内有小徽章），再走一段路就可以到达チゾット了。

チゾット～グランバニアの洞窟

来到チゾット后，狄波拉由于长途劳累而晕倒，在旅店休息了片刻之后继续赶路。渡过村子右边的桥，穿过山洞前往グランバニア。洞窟很长，而且里面有很多小徽章，注意收集。在下层的外面有个男子，他的问题全部回答“いいえ”可以得到一枚小徽章，另外还能获得防具“みずのはごろも”。注意如果要到出口，需要从6F边缘跳下去。

グランバニア

出了山洞后就可以看见グランバニア城了。进入グランバニア后，先去城外右侧的小屋。在小屋中居然见到了桑丘，桑丘表示，自从先王帕帕斯去世后，帕帕斯的弟弟欧吉隆（オジロン）就担任着这个国家的国王。见主人公平安出现在自己面前，桑丘准备先带他去见见国王。

在见到欧吉隆王后还没说几句话，狄波拉又



晕倒了。负责照看狄波拉的修女笑着告诉主人公，这是因为他快做爸爸啦。听到这个喜讯，狄波拉并不准备回到老家养胎，而是准备在这里把孩子生下来。剧情之后回到欧吉隆处，他表示自己想把王位让给主人公。不过对此大臣似乎有些不爽，他提醒欧吉隆，要想成为国王的人，必须先去试炼洞窟取得“王家之证”（王家のあかし），这也是国家的老规矩了。

试炼の洞窟

试炼洞窟在グランバニア的东北方，该迷宫有一定的解谜要素，主要是看入口的石板有没有纹章。先去右边地上有纹章的房间，然后踩房里的机关将两个石像调整成面对面状态，出来之后左起第2个房间的门口也会有纹章出现。进入该房间后再将石像调整到面对面状态，然后出门会发现其他三扇门都关了，一直往南走就会发现下楼的楼梯。下楼后会发现一个开关和石头，将石头放在开关以南，这样踩下开关后主人公就不会被水冲到下面了。下楼后继续前进，踩下地上的机关移开石像，就可以取得王家之镇。在返回的路上会遭到两个家伙的袭击。シールドヒッポ的HP很低，很好对付，但カンダタ的攻击力非常高，而且会回复魔法，需要提防的还有他的会心一击，吃了之后有被一击必杀的危险。

グランバニア

回到王城，将王家之证交给国王，原本不满主人公继承王位的大臣也只好屈服，并自荐要为主人公准备第二天的登基仪式。此时，宫女突然慌张赶来——狄波拉要生了。与狄波拉对话后下楼等候，和所有人对话后过一会就会发生剧情。狄波拉生了对龙凤胎。第二天，狄波拉告诉主人公，其实她和芙萝拉都不是鲁德曼的亲身女儿，但她和芙萝拉却是亲生姐妹。主人公顺利登上王位，夜晚举行了盛大的庆祝宴会，人们纷纷沉浸在喜悦中，但是没过多久，他们却接二连三地倒在了地上。原本热闹无比的王城顿时变得一片死寂。

主人公醒来后，回之前狄波拉所在的房间，离开时听到有婴儿的哭声。调查床后，有个老婆婆会带着两个孩子从床底下钻出来，并告诉主人公狄波拉被魔物抓走了。此时桑丘也赶了进来，告诉主人公这情形简直与20年前玛莎王妃生下他时一模一样。众人醒来后，主人公召集臣民开了次紧急会议，讨论的一致结果是有人在晚餐中下了安眠药。而此时人们也发现，大臣不见了踪

影，难道是他捣的鬼？来到会议室右上大臣的房间，调查柜子得到“飞天靴”（そらとぶくつ）。与庭园中的前公主多莉斯（ドリス）对话，她说自己看到大臣飞了起来，并向北方去了。得到飞天靴后，在空旷的地方使用，之后来到一个小教会，在那里打听到北方的塔中聚集着大批魔物。



来到塔中，左边的门进去是回复点。在塔内利用转移点来移动，沿途会不断有敌人来袭。另外，途中会遇到喷火的石像，可以用石头挡住石像以免受伤。再继续上行，就会见到开关，调查之后可以放下吊桥的左半部分，之后从转移点来到另一个开关处，这样吊桥就会全部放下。经过吊桥就可以前往塔顶，在塔顶主人公发现了奄奄一息的大臣，他对自己被魔物利用感到很后悔。

解决掉两个挡路的中BOSS后，中央会露出阶梯，下去之后发现10年前盖玛的手下ジャミ，而狄波拉也在它的身旁。与狄波拉对话后会与ジャミ发生战斗，一开始我方的攻击基本对其没有作用，不过撑过几个回合之后，狄波拉身上会发出光芒，打破ジャミ的防护罩，这样就可以对其造成伤害了。ジャミ的威力虽然不低，但速度较慢，每次有同伴HP变少后就让速度较快的主人公回复肯定来得及。解决掉ジャミ后，它表示狄波拉既然能够打破它的防护罩，那她身上应该流着勇者之血。此时盖玛会出现，他表示曾经有预言显示勇者之子是有着高贵血统的人，所以他们才到处搜寻孩子以铲除后患。此时的盖玛还不知道狄波拉其实已经生过了孩子，为了不让继承其勇者之血的孩子诞生，他将主人公和狄波拉双双变为石像。盖玛离开后，来了一对贪心的盗贼兄弟，他们将石像运走并在拍卖会上进行拍卖来赚钱，可怜的主人公被拍卖给了一个富商。

富商将主人公的石像带回了家并放在院子里，他的儿子乔治（ジージョ）刚出生没多久，富商希望这看上去异常英武的石像能够作为他的守护神陪伴着他健康成长。乔治一天天在长大，但石像却一直矗立在院子里，一动不动。突然有一天，一群魔物来袭并带走了乔治，富商夫妇对此悲痛欲绝，富商更是将乔治的离去迁怒于主人公的石像，对着石像一对猛踢。又经过了几个春夏秋冬，终于，桑丘带着主人公的儿女找到了这里，女儿用法术将主人公恢复了原状，带着他回到了グランバニア。



臣民们都为主人公的重新归来而感到高兴，第二天，当年保护了两个孩子的老婆婆将帕帕斯生前留下的项链给了主人公，这也是一个名产品。离开房间时，主人公的儿子和女儿加入了队伍。下楼后，欧吉隆告诉主人公，他们在常年寻找主人公的过程中，无意中发现了玛莎的故乡，它就位于世界地图的东北方。之后见到桑丘，他表示在酒场中可以更换同伴了，而桑丘和城里的士兵ピピン都可以选择使用。另外，继承了狄波拉之血的儿子就是真正的勇者，他可以装备天空武具，目前手头的天空之剑、天空之盾别忘了装上。剩下的两件装备中，天空之兜在テルパドール城，带着儿子在地下庭园与女王对话就可以获得，而天空之铠则还要稍后才能得到。

接下去的流程比较自由，有的和剧情无关。前往ラインハット城见亨利，他也生了个“小亨利”，名叫柯林兹（コリンズ）。之后前往亨利小时候所在的房间，会发现主人公的儿女就像自己当年一样被亨利的儿子所骗，调查椅子照样可以发现隐藏楼梯。回亨利处，与柯林兹对话可以得到“风のぼうし”。另外，前往ルラフェン的贝内特处，他会教主人公新的咒文パルプンテ。坐船前往地图东南角的小岛，可以来到之前买下主人公石像的富商家，家中的柜子里有小徽章。

海の神殿～エルヘブン

为了寻找玛莎的线索，坐船前往地图东边的エルヘブン大陆（北端小屋内有小徽章），在东岸附近可以找到一个洞窟，坐船进去后就是海之神殿。里面可以找到一扇无法打开的门，要今后才能打开。顺着洞窟前进后，来到エルヘブン。

这里原本是玛莎的故乡，几十年前，有位男子迷途来到了这里并与玛莎相恋，最后带着她离开了这里，那个男子就是帕帕斯。与塔顶的长老们对话，主人公得到了一些新的线索。在远古时代，众神将世界分为了三块，分别是神居住的天空界、人居住的人间界和封印着魔物的暗黑世界，三个世界之间不能往来，并且有专门的门卫对此进行监督。而这些门卫，就是エルヘブン人。玛莎身上的太古之力特别强，所以魔物们才带走了她，目的就是想让她打开暗黑世界的门，让魔界之王君临人间界，如今门已越开越大，魔界之



王来到人间已是迟早的事情。与エルヘブン某屋子中的男子对话，他会让主人公去取得“魔法毯子”（まほうのじゅうたん）和“魔法钥匙”（まほうのカギ），并希望这些能对他救出玛莎有所帮助。两者都在镇上的宝箱中，魔法毯子在屋旁的隧道中，钥匙则在街上的宝箱内。另外，在长老所在房间的上层，和里面的女子对话可以得到名产品“天之诗篇集”（てんのしへんしゅう）。

利用魔法钥匙，有些之前无法打开的门就可以打开了，分别是：ポートセルミ二楼（いばらのムチ、いのちのきのみ）、アルカパ酒场地下（15G、いしのキバ）、グランバニア2F（3000G、ほしふるうでわ）和オラクルベリー地牢左边的房间。在地牢中，囚犯会告诉主人公关于赌场的秘密，赌场中后列左起第2台老虎机（スロット）最容易转出。

天空への塔

在空旷的大地图上使用魔法毯子，前往世界地图中央的高塔。在塔顶可以见到一位老人，他表示天空城已经沉到了海底，但用“岩浆之杖”（マグマの杖）可以打开入口。调查其左边的杖就可以得到岩浆之杖。在エルヘブン大陆中南部被岩石包围无法进入的山洞前使用岩浆之杖，就可以炸开岩石进入洞窟。

地下遺迹の洞窟

洞窟中有很多有轨车，需要切换开关改变其轨道才能顺利继续前进，注意下层有的轨道需要反复调查才可以。途中会遇到一位被困于车子上的男子普桑（プサン），按下开关改变轨道路线后可以救下他，之后他就会与主人公同行。洞窟中某层有回复点和教会，可以好好利用。宝箱中除了有小徽章外，还有可以回复HP的“祝福之杖”（しゅくふくのつえ），一定要取得。之后坐车就可以来到浸在水中的天空城。

天空城

由于天空城浸在水中，所以有些地方目前没法去。沿着阶梯一路上行来到王座，此时会发生剧情，调查王座后面的地板可以发现隐藏的阶梯。一路下去后，会来到左右两边供奉着宝玉（オーブ）的祭坛，但右边的金色宝玉不见，没有了两个宝玉的支撑，所以天空城才会从天下掉下来。那个金色的宝玉在哪里呢？主人公不禁想起了童年时在レヌール城的墓地得到金色宝玉、之后宝玉又被盖玛捏碎的事情。普桑想起宝玉是由传说中妖精们的祖先所做的，如果去拜托妖精女王，说不定就可以重新得到它。此时普桑离队，并告诉主人公世界上某处有着通往妖精之村的森林。

迷いの森

前往サラボナ周边，在东南方可以发现一片被森林围起来的地方，进去后就是迷之森，注意进去之前记得要把儿子或女儿调到队伍中。迷之森可以通往妖精之森，但只有心灵纯洁的孩子才能找到入口。在森林中，来到一处篝火处，此时如果有孩子在队伍中就会发生剧情，妖精会带着大家一起前往妖精之村。

妖精の村

在妖精之村与波万重逢，将事情的原委告诉她后，她履行了之前对主人公倾囊相助的承诺，将“妖精的号角”（ホルン）交给了他，表示利用它妖精国的女王就会帮助主人公。另外，此时如果去旁边的矮人洞窟，可以令之前偷走春风之笛的赞尔成为同伴，而原本的冰之馆如今则变成了双六场。



妖精之城不在妖精界，而是在人间界，位置就在世界地图中央高塔的北方，附近可以看到一个小湖。进入湖中之后可以发现一个木筏，坐木筏来到湖中的荷花边吹响妖精的号角，妖精之城就会浮现。和女王对话，可以得到“光之宝玉”（ひかるオーブ），女王表示现在她们也已经没有



了制造宝玉的能力，但利用这块宝玉，主人公也许可以得到他想要的东西。与城左边挡路的士兵对话令其让开道路，来到二楼发现两边有两幅画，此时由于剧情需要，要让主人公携带光之宝玉，这样调查左边的画就可以回到过去的サンタローズ。和村里的人们对话到一定程度后，在教会前就可以发现小时候的主人公，此时可以要求他把金色宝玉给自己看，趁机偷偷把光之宝玉与他调包，换好之后出村就可以回到现代。

有了金色宝玉后，直接瞬移到天空城，在普桑处与之对话将宝玉给他，天空城就会重新浮上，而原本的天空人也会从沉睡中醒来。踩上宝玉所在祭坛中央的方块，就可以驾驶天空城。另外，在城中有壁炉的房间前有一男一女，与女子对话可以得到名产品“世界树の苗木”。进入壁炉后见到一位老人，他表示目前要做的是让大师龙（マスタードラゴン）复活，大师龙被封印在テルパドール西边小岛上的ボブルの塔。老人房间的抽屉里可以得到带钩绳索（フックつきロープ），在下一个迷宫中会用到。

ボブルの塔

乘坐天空城前往世界地图西南岛上的塔，进去后发现塔的正门关闭，绕到塔顶后用带钩绳索进入塔内部。先沿着楼梯一直走到1层，打开开关可以令正门开启，这样以后出入就方便多了。从1层右上的台阶可以前往地下，B2F有较多分支路口，在右边会发现守着宝箱的中BOSSゴンズ，在分支路口往南方走就可以绕到他身边与之战斗。ゴンズ是物理攻击型角色，因此用スクルト提高我方全体的防御力是很重要的，打倒他之后可以在其身后的宝箱中获得“龙的左眼”（りゅうのひだりめ）。之后回到B2F，从西边绕到上方会和杀父仇人盖玛发生BOSS战，他的实力比ゴンズ强了不少，不仅HP高，而且防御力也很高，魔法伤害大。要想更轻松地对付他，削弱火炎和吹雪伤害的フバーハ不能少，而且要勤用ルカナン和バイキルト来提高攻击效率。打倒盖玛后在其身后的宝箱中得到“龙的右眼”（りゅうのみぎめ）。回到塔的上方，在中途可以挂绳索的地方下去来到龙的头上，将左右眼镶嵌在里面，这样龙就会张嘴。从龙口进入，得到“龙之杖”（ドラゴンの杖）和“龙之宝玉”（ドラゴンオーブ），龙之杖是不错的武器，以后记得给主人公装上。

天空城

前往天空城的普桑处发生剧情，此时天空人会表示自己的族人中根本没有人叫普桑，而这个来历不明的男子为什么会出现在这里并对天空城如此了解引起了他们的怀疑。与普桑对话，将龙之杖和龙之宝玉交给他后发生剧情。普桑身上发出了强光，体形开始逐渐变大，最后变成了一条巨大的银龙——他就是大师龙。大师龙将“天空之铃”（天空のベル）交给了主人公，以后只要在大地图上使用，就可以召唤出大师龙当坐骑。大师龙可以飞跃高山，乘坐它可以来到世界地图中央小岛的北方被群山包围的大神殿。不过在此之前，我们可以先去サラボナ发生剧情获得“最后的钥匙”（さいごのカギ）。

サラボナ

来到サラボナ，从鲁德曼妻子口中得知，自从数天前镇上来了个商人后，鲁德曼就像变了个人一样。与鲁德曼对话，他拜托主人公前往山奥の村西边那个有罐子的小祠堂再次去看看那个罐子的颜色，如果是红色的，就马上回来告诉他。调查之后发现罐子果然是红色的，回到镇上，士兵说鲁德曼去了镇边上的展望塔。来到塔上，鲁德曼表示自己的祖先把魔物封印在了罐子里，现在魔物马上就要苏醒，苏醒后的魔物不仅会找他算账，还要摧毁村子。此时魔物ブオーン出现，



并与主人公交战。ブオーン经常会用咒文降低我方防御力并提高自己防御力，因此我方也要针对这个采取对策，否则会非常被动。战斗胜利之后得到最后的钥匙，这样原本那些没法打开的蓝色门和牢门也可以打开了。另外，如果妻子是芙萝拉或者狄波拉的话，这里和鲁德曼的老婆对话可以得到5000G奶粉钱。

得到最后的钥匙后，可以前去各地取得一些原本无法取得的道具，分别是：オラクルベリー地牢（调查中央房间的椅子得到小徽章）、徽章王城地下的宝箱（两个小徽章、おうごんのティアラ）、グランバニア教会右下方蓝色的门（いのりのゆびわ、エッチなしたぎ和装备后移动可以回复MP的“しあわせのぼうし”。）

另外，在世界地图北方的大陆北端，可以发现封印の洞窟，尽管其和剧情流程无关，不过里面可以取得一枚小徽章，而且还有一些不错的装备，因此不要错过。在洞窟中会看到有的地板上有鬼脸，将该场景中的方形石块移到鬼脸地板上，该层中就不会再遇敌。将各层中的鬼脸全部堵上，就可以在最下层得到“王者的披风”（おうじゃのマント）。



大神殿

有了最后的钥匙，就可以前往被群山包围的大神殿了，而这里也正是主人公和亨利之前被奴役的地方。来到大神殿，先不要进入殿内，留意大门左右两侧有两扇门。用最后的钥匙可以打开里面锁着的门。在右边的房间中，与守着宝箱的人对话选择“いいえ”之后战斗（杂兵级的角色，很简单），就可以得到宝箱中的“天空之铠”，这样4件天空装备就都齐了，给儿子装上吧。

进入神殿后，与守卫交谈进入战斗，这样就不会有人挡路了。来到中央的神台处，见到了玛莎和被石化的狄波拉。此时的玛莎已经被大教祖伊布尔（イブール）控制，帮助他看管神殿。对



话之后发现她有些不对劲，之后她便会露出真身——教主的手下神官ラマダ。ラマダ可以说是盖玛的弱化版，对付方法和之前的盖玛战相似。之后和下面的奴隶们对话收集情报，得知隐藏通道的情报。调查之前ラマダ所在位置的地面，就会出现通往楼下的隐藏阶梯。

来到地下后，通过洞窟继续前进。在西边的房间中可以见到玛丽亚哥哥约书亚的残骸和两个宝箱，该场景的前一个场景可以通往BOSS伊布尔所在的地方。伊布尔依然是火炎吹雪系攻击为主，并且会打消我方的强化效果，所以如果发现フバーハ被取消后就要立即重新使用以降低伤害。

伊布尔战败后，表示这一切都在大魔王（ミルドラース）的预言之中。伊布尔告诉主人公，他的母亲玛莎在暗黑世界的大魔王那里。当伊布尔想要帮主人公打开通往暗黑世界的门时，发现自己无能为力。此时一道闪电朝着伊布尔劈去，大奸角盖玛再次出现并将伊布尔消灭。盖玛离去后，留下了“命之戒指”（いのちのリング，装备后移动时或每回合可以回复HP），主人公还依稀感觉到上面残留着他母亲的温度。回到神殿1F发生剧情，狄波拉终于被解除了石化，主人公一家四口终于团聚。剧情之后队伍会变得只有主人公一人，在酒场中可以重新选择让儿子女儿加入，而如果在狄波拉处与之对话，以后去酒场就可以让狄波拉加入队伍。

ジャハンナ

前往海之神殿之前没法打开的门，将三枚戒指分别镶在三座女神像上，这样就可以打开前往暗黑世界的道路。进入暗黑世界后听到玛莎的声音，并得到玛莎赠送的“贤者之石”（けんじゃのいし），在战斗中使用贤者之石有ベホマラー效果，可以说是BOSS战的必备道具。来到暗黑世界的大地图后，往东走可以来到ジャハンナ，抵达ジャハンナ后记得回之前的海之神殿将三枚戒指取回，毕竟命之戒指还是很有用的，尽管这样一来通往暗黑世界的道路会封闭，但是利用瞬移咒文就可以直接到ジャハンナ。ジャハンナ的防具屋和武器屋里都有很多好东西出售，另外还有银行，很方便。从街上的楼梯可以前往水车小屋，在2楼和魔物对话选择“いいえ”可以得到名产品“禁断の卷物”。从2层的出口出去，可以见到守着宝箱的魔物，打倒他后从宝箱中获得“ストロスの杖”，效果为在战斗中使用可以回复麻痹症状。另外，ジャハンナ周边有强力魔物キラーマシン和グレイトドラゴン，但它们的加入几率比较低，是不是多刷

一会令它们加入就看玩家自己了。



エビルマウンテン

在暗黑世界的地图北方就是游戏本篇的最终迷宫エビルマウンテン了，只要来过以后，之后就可以利用瞬移咒文直接到这里。而在最终迷宫的南方，则是暗黑双六城。进入エビルマウンテン后，前进一段时间会与两个喽罗进行战斗，之后玛莎出现，想用自己的力量帮助主人公削弱大魔王的力量，却遭到了盖玛的暗算。盖玛的打法和之前差别不大，相信各位也已经有了对付他的经验。战斗胜利之后，帕帕斯的灵魂出现，带着玛莎一起含笑离开人世。从该场景中央的入口进入后，会来到一个分为两层的，有着许多传送带的场景，在这里可以得到“太阳之冠”（たいようのかんむり）和“圣水壶”（せいなるみずさし）。回到之前盖玛所在的场景，从最右边的入口进入后来到一处地面上有岩浆的地方，在岩浆边使用圣水壶，岩浆就会消去并露出通往下方的楼梯。继续前进会发现一个地板上有很多镂空格子的场景，在场景西边的格子故意掉下去，之后前进来到一处需要踩下机关来移动平台的场景。依次踩下右下、右中、右上、中上、中中平台的机关就可以继续前进，战斗之后在宝箱中得到“オリハルコンのキバ”，再往前走就是最终BOSS战了。最终BOSSミルドラース的战斗方式还是火炎吹雪、降低我方防御之类的老套路，因此我方也要采用フバーハ、スクルト来应对，当然提高攻击力的バイキルト也是不可少的。虽然ミルドラース有两种形态，但总的来说很没有技术含量，队伍的等级在40级左右就可以毫无悬念地打倒它。之后就是结局了，坐上大师龙，在世界各地好好巡游一番吧。



通关之后

看完制作人员名单之后会生成一个通关存档，读取通关存档后可以继续冒险。

来到エビルマウンテン南方的毒沼就可以进入游戏的隐藏迷宫。迷宫中有不少强力的道具装



备，尤其是“战いのドラム”在战斗中使用的话可以令我方全员的攻击力变为原来的两倍，并且可以反复使用。B2F的构造比较麻烦，如果走错路的话就会回到该层起点，按照“左→上→左→上→右→下→右→下”的顺序就可以找到出口。之后继续前进，就可以在深处见到隐藏BOSSエスターク。

エスターク每回合可以行动两次，而且招数威力都很大，即使采取了相应的防御措施也依然有威胁。战斗中靠“贤者之石”来回复HP的话已经有点力不从心了，必须让专门的回复人员用高级全员回复魔法来保证我方的HP保持在较高的水平（最好再装上“ほしふるうでわ”来保证在每回合一开始就进行回复）。而像フバーハ这种减少吹雪火炎系伤害的咒文在战斗中也是必须的防御手段，如果被BOSS取消了我方的有利特殊状态之后，就需要立即再次使用。在本迷宫中刚刚得到的“战いのドラム”同样可以善加利用，这样可以保证我方的攻击输出。要想对付BOSS，我方的等级也不能太低，主力最好在45级以上，如果能有50级的话那胜算就更大了。

如果能在15回合内打败エスターク，那么就可以得到名产品“やみのトロフィー”作为奖励。另外，打败エスターク之后，游戏中最后一个双六场也会开启，在隐藏迷宫的B1F可以进入。通过该双六场后，エスターク的儿子プチターク便会成为同伴。プチターク加入后再前往山奥の村西边之前去看罐子的祠堂，调查罐子之后プオーン就会加入。



玩后感

《DQ V》原作的完成度就不低，NDS版的复刻版加入了新角色，并且可以成为同伴的怪物数量也有所增加（虽然只加了两种），因此在内容上显得更为饱满。本作的画面和操作都和NDS版的前作比较接近，尽管不对应触控操作，但整体操作同样做得很舒服。流畅的战斗节奏一向是系列的优点，在本作中的表现自然也没话说。另外，本作的剧情优秀程度在整个系列中也是非常出名的，剧情派玩家也不可错过。



文 乌冬
美编 小鱼仔

算了一下，“《高达 战争》系列”在PSP上也差不多走了三个年头了，现在系列差不多以每年一作的速度不断带给我们新战斗体验。在这个夏天，新的“高达战争”又在PSP上打响了，如果你自认为有战斗经验，那么欢迎你加入我们的部队，一起战斗在宏伟的宇宙世纪吧。

推荐度 A

高达 激战宇宙				
ガンダムバトルユニバース				
PSP	NBGI	ACT	2008年7月17日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

因为本作在系统和关卡内容方面和前作有一定重复性，所以重复的部分这里就不再赘述了，有需要的玩家可以参考的74和75辑的《掌机王SP》，以下的篇幅主要拿来介绍本作新增的系统和关卡。

系统

基本操作

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式C	备注
移动	方向键	方向键	滑杆	连续输入同个方向两次为冲刺
切换锁定目标	滑杆	滑杆	方向键	↑和↓为切换不同级的锁定目标，←和→为切换同级的锁定目标
主武器	○	□	□	长按为预测射击
格斗武器	△	△	△	—
副武器	□	R	○	—
喷射器	×	×	×	—
防御	L	L	L	L+↑↑为急速上升，L+↓↓为急降
锁定	R	○	R	—
蓄力射击	L+○	L+□	L+□	—
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△	—
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×	—
切换主武器	L+□	L+R	L+○	—
变形	×+□	×+R	×+○	—
SP技	○+△	□+△	□+△	—
超级模式	L+○+△	L+□+△	L+□+△	—
菜单	START			战斗に戻る(回到战斗)、视点变更(切换追尾视角和主视角)、ミッション中断(回到关卡选择画面)
僚机指示	SELECT			SELECT+↑(格斗攻击优先)、SELECT+→(射击攻击优先)、SELECT+↓(SP技优先)、SELECT+←(防御和回避优先)

机师技能

机师技能是本作新加入的一个系统，在游戏里每位机师都有两种技能：被动技能(PASSIVE)和附加技能(ADDITIONAL)。被动技能就如人物的能力一般，任何时候都能发挥作用，而附加技能则是要机体的HP低于30%的时候才能发动，发动时机体的的全身会泛黄光，以下是全技能的列表。



被动技能	
スナイパー	预测射击时准星的移动速度2倍，敌盾防御时给予正常攻击力20%的伤害，没防御的情况下伤害2倍
猛打	格斗攻击不会被弹返，敌盾防御时给予正常攻击力20%的伤害，没防御的情况下伤害2倍
冷酷	敌人倒地时的追加攻击伤害2倍
非情	敌人倒地时的追加攻击伤害1.5倍
IF贯通	激光线武器对有光线护罩机体造成正常攻击力30%的伤害，光线护罩的减少值不变
强袭	对MS以外的敌人和设施伤害2倍
集中力	SP槽回复速度1.2倍
精神力	超级模式以外的SP槽消费减少为75%
ジャンク屋	武器弹药1.5倍，同时装弹时间1.5倍
索敌	锁定距离2倍
疾风	使用喷射器时的速度上升同时消耗量增加
高机动	推进器消费量减少为75%
クイック	旋回速度的效果变成1.5倍
姿势制御	バランサー的效果变成1.5倍
超反应	倒地回避必定成功
身轻	连续跳跃可到达3段
感应(NT专用)	NT之间的战斗伤害为1.2倍
冷静	扩散激光和照明弹无效
器用	粘着弹和网弹的停止时间减半
ゲリラ屋	粘着弹和网弹的效果时间2倍
工作员	粘着弹和网弹的效果时间1.5倍

附加技能	
觉醒(NT专用)	超级模式强制发动，效果时间为正常时间的1/2
共振(NT专用)	NT之间战斗互相伤害为2倍
激情	SP槽200%全回复
奋起	机体HP20%回复
修复	HP 20%回复和盾耐久全回复
不屈	被击坠时以HP为1的状态复活一次
错乱	强制发动SP技
やらせはせん	一定时间无敌
激昂	攻击力1.2倍
再强化(强化人间专用)	超级模式强制发动，效果时间为正常时间的1/3
愤怒	超级模式强制发动，效果时间为正常时间的1/4

0088～0093关卡攻略

奥古

ジュドーの决意

胜利条件： 歼灭敌机

难度： C　**时间：** 5分钟

要全灭敌机其实并不难，关键是要保护捷多的机体不被击坠有点难度。因为初期我方的机体攻击力普遍不行，如果一个没注意给敌方王牌机师发动了技能或者超级模式，那捷多就危险了。建议先用普通攻击削减敌方王牌机师的HP，在HP接近三分之一的时候再用SP技轰之。

宇宙のジュドー

胜利条件： 歼灭敌机

难度： C　**时间：** 5分钟

加撒C和加撒D的雷达性能都很高，往往还没进入我们的射程范围敌方就开始攻击了，所以即使看不到机影也不能放松警惕。另外消灭初期敌人之后露会驾驶ZZ高达的核心战机登场，不过她被击破也不会影响评价，因此不用刻意去保护她。

さよならファ

胜利条件：保护己方母舰&歼灭敌机	
难度：C	时间：5分钟

除非是加撒D的MA形态，要不很难对阿伽玛造成威胁，为了免除后患还是建议先集中火力先消灭它们。我方这次要保护对象有三个，其中核心战机是最弱的，要列为重点保护对象。

始动！ダブルゼータ

胜利条件：歼灭敌机	
难度：B	时间：5分钟

敌人还是那些老面孔，格雷米和马士玛连座机都没换，惟一要注意的是最后出场的恰拉，因为她本身技能关系，使得我方射击武器非常难命中，对付她应多采用近身格斗的方法。

幻のコロニー

胜利条件：歼灭敌机	
难度：A	时间：10分钟

第一部分只要全灭杂兵就会出现分支，淡蓝色区域对应分支A,深蓝色区域对应分支B。

分支A为保护神殿和友军机体，其中友军机只要不让它靠近敌机就不会有太大的危险，当然这直接取决于我们消灭敌机的速度。保护神殿的难点主要集中在敌方两位王牌机师身上，记住当格雷米出现后不用急着管他，先把神殿附近的两架敌机消灭掉，要不然神殿很有可能就保不住了，渡过了这个难关接下来的战斗就不会有太大的问题了。

分支B的战斗在殖民星的内部进行，因为地形和环境的因素，这关的能见度很差，切记不要盲目移动，因为这很有可能会和敌人撞个正着，多用自动瞄准捕捉敌人的位置，在敌人进入射程后就用蓄力射击干掉它。



プルとアクシズと

胜利条件：歼灭敌机	
难度：B	时间：10分钟

前期比较有难度的一关，除了杂兵非常多外，还有三艘母舰和两位王牌机师要对付。战斗一开始会有哈曼的演说，有兴趣的玩家可以按暂停把它听完。这关母舰击坠的思路和其他关卡有些不同，一般来说母舰都是留到最后才击坠的，这样做的目的是要让它把杂兵全部派出，有利赚取分数，但这关有一点不同就是因为母舰和杂兵一样有快速击坠的奖励，也就是说击破得越早获得的分数越高，所以我们一开始就要放开杂兵不管，先把母舰击坠再说，这是取得这关高评价最值得注意的地方。



グラナダ・ポート

胜利条件：歼灭敌机	
难度：B	时间：5分钟

如果之前获得了Z扎古，那攻略起这关来将非常轻松。敌人只会傻傻地接近我方的宇宙艇，我们只要躲在陨石坑或者宇宙艇附近用改满的大出力激光莱福打狙击战就好了，至于恰拉就用直接用SP技搞定吧。

アーガマ降下

胜利条件：歼灭敌机&击坠敌方母舰	
难度：B	时间：5分钟

这关敌机出现的位置都离得很近，由于Z扎古的大出力激光莱福打近距离敌人的命中率太低，这里建议用普通的光束步枪来打。这关敌方母舰的HP很多，如果之前把SP都用在了两位王牌机师身上，可以下达指令让僚机发动SP。

南海の死斗

胜利条件： 歼灭敌机

难度： B　　**时间：** 5分钟

敌机以水中用MS为主，虽然数量不少，但很好对付。消灭初期敌人后璞露会登场，因为其驾驶的ZZ高达的核心战机十分脆弱，敌人的任何攻击对她来说都是致命的，所以一定要优先保护她。关卡最后会有两架卡普尔登场，注意它们的攻击力和光线耐性都很高，射击武器不奏效的情况下要马上改变战略使用近身格斗。

ロンメルの颜

胜利条件： 歼灭敌机

难度： B　　**时间：** 5分钟

一上来我方就处于被包围的状态，应立即向地图的一边移动寻求突破口，但这之后也不可以掉以轻心，因为敌人都是潜伏在沙子里的，听见通讯员的敌机出现指示后就要多留意一下自己周围的动静了。不过话说回来，因为敌人都是扎古和大魔之流，只要掌握敌机的出现规律后就会发现其实并不难打。



青の部队

胜利条件： 歼灭敌机

难度： B　　**时间：** 10分钟

前半部分基本没有悬念，敌人仍是以旧机型为主，而且我方还有高达ZZ和高达MK－Ⅱ在场。惟一要注意的是敌军里有EWAC扎古，它的雷达干扰技能一旦发动就会夺去我方的视界，要尽早消灭。全灭敌人后出现分支选择，淡蓝色区域通往分支A，深蓝色区域通往分支B。

分支A的敌人是大名鼎鼎的蓝色部队，机体都是蓝色涂装，比一般的杂兵稍强，战斗时看到这些蓝色机体可要注意了。

分支B只有一台红色的勇士，它没有长距离的武器，只要不近身，它对我们根本没有任何威胁，用远程武器慢慢耗死它吧。

ダブリンの午后

胜利条件： 歼灭敌机&保护我方母舰

难度： A　　**时间：** 10分钟

浓雾会给视野带来一定的影响，特别是颜色较浅的实弹类武器，混在浓雾里非常难看清，只能多注意被弹提示。另外这关的分数奖励只有保护母舰击坠敌方王牌机师两项，中途出现的捷多即使不去管他也无所谓。

落ちてきた空

胜利条件： 歼灭敌机&保护我方母舰

难度： A　　**时间：** 10分钟

这关敌机的质量上升了不少，像是扎古Ⅲ这样的高性能机体也配备在了杂兵队伍里，扎古Ⅲ的光线武器杀伤力非常大，看到来不及躲的时候要毫不犹豫选择防御，否则被打中可是很痛的。消灭一定数量的敌人后出现分支选择，其中浅蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A－1的目的为保护我方母舰，因为场地上有不少楼房阻碍视线，建议用Z高达变为MA形态守在母舰旁边。战斗后半段拉坎会驾驶扎古Ⅲ登场，消灭他和剩余的敌人后就能进入最后一部分。

分支A－2一出来就要面对拉坎，消灭他后通讯员就会发出撤退指示，接着只要到达指定地点就能过关，当然，想要获得高评价的话还是直接全灭敌人吧。

分支B－1是雾战，迅速占领高地是快速过关的关键。当敌方王牌机师拉坎登场后，这时会有两个选择，一是达到指定地点过关，二是全灭敌人过关，追求评价就只能选择后者。另外还要注意拉坎有快速击坠的奖励，击坠他的分数会随着时间的经过而递减。

分支B－2的敌人只有精神力高达MK－Ⅱ一架机，但是它各方面的能力很高，想用一发SP技解决是不可能的，最好是能用实弹武器或僚机的SP技将它的HP削弱到一半以下，然后自己再补上最后一击。

ネエル・アーガマ

胜利条件：保护我方宇宙艇

难度：B　**时间**：5分钟

我们的任务是为宇宙艇殿后，所以不需要太过深入敌阵，只需等敌人自己上来送死就可以了。这次的敌军里有多部EWAC扎古，它们多会躲在某个角落发动干扰技能，应第一时间找出来消灭掉。还有最后一波敌增援会出现在宇宙艇的前方，为了不让它们偷袭成功，可以在把敌方王牌机师击坠后就前往地图的下方等待。

铁壁、ジャムル・フィン

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：5分钟

虽然只是敌人的侦察部队，但战斗一点也不轻松，原因在于这关拿来积攒SP的杂兵非常少，而且最后还要同时对付三位王牌机师，导致SP十分吃紧。敌方的三位王牌机师驾驶的都是MA，使用普通攻击不好命中，使用SP技最多也只能击坠一架，很是难缠。若是不顾及评价，可以派有激情技能的机师上场，利用技能发动时的效果，可以瞬间得到发动两次SP技的SP，再加上之前杀杂兵攒下的SP，要击破三架MA是不成问题的，不过用这种方法存在一定风险，所受伤害的控制很重要。



タイガーバウムの梦

胜利条件：歼灭敌机&保护捷多

难度：B　**时间**：5分钟

保护捷多是一个难点，他的机体不强，并且还老喜欢往敌机堆里钻，最好是使用蓄力射击在后方掩护他。全灭杂兵后登场的哈曼也不能"怠慢"，因为她一旦HP低于一半就会发动SP技，为了不让捷多死在她的枪口下，建议在其一出现的时候就联合僚机用SP技解决掉。

コア3の反乱

胜利条件：歼灭敌机&保护我方母舰

难度：A　**时间**：5分钟

新阿伽玛的HP和装甲都很厚，以杂兵的火力基本无法构成太大的威胁，这关的正真难点在于要后期，皆因前期的杂兵太少，SP根本不够拿来对付最后登场的4位王牌机师，不过好在这关的时间奖励还算宽松，打不过的时候我们可以躲，让SP慢慢回复后再逆转战局。

エマリー散华

胜利条件：歼灭敌机

难度：S　**时间**：10分钟

格雷米举旗造反，我们要做的就是趁新吉翁内乱的时候杀他们一个措手不及。敌人的配置里多了加佐姆和杜宾狼两种新机型，其中杜宾狼是最值得注意的，它的扩散型激光相当不好躲，最好是在它还没接近的时候就用远程武器解决掉。全灭敌人后出现通往分支A的浅蓝色区域和通往分支B的深蓝色区域。

分支A的地形起伏不定，出战前建议优先对机体的冲刺出力和冲刺速度进行改造，战斗中利用垂直跳起的高地差来搜寻攻击目标，对于一些躲在地图死角里的机体，可以用冲刺后的格斗攻击来消灭。全灭杂兵后已经是强化人类的马士玛驾驶扎古Ⅲ改出现，可惜他的机体能力还是不行，用一个SP技就能解决。

分支B要对付的是格雷米的部队，其中两架母舰的装甲和火力都不低，对付它们的时候一定不能硬碰硬。另外璞露兹会作为敌方最后的增援登场，注意她机体的HP一旦减少就会使用SP技，战斗中看到她一旦停下我们就要解除锁定往远处逃了，要不十有八九都会被她击坠。



バイブレーション

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：10分钟

这关敌方王牌机师非常多，战斗一开始要面对的就是拉坎和他的杜宾狼小队，中盘有恰拉和她的两个跟班，最后则是作为压轴登场的马士玛，所以SP一定要分配好，给王牌机师多留一刻在场自己就多一份危险。

共振

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：10分钟

格雷米在这关是无论如何都会逃跑的，把他机体打到剩下一丝HP后就不用和他纠缠了。格雷米撤退后璞露兹驾驶葵曼莎登场，注意当葵曼莎的HP低于一定程度后还会有一次的增援，所以想获得高评价就不能用SP技把她从满血直接秒了。

战士、再び

胜利条件：保护我方母舰

难度：S　**时间**：15分钟

量产型卡碧尼属于典型的攻击力高但防御力弱的机型，只要不给它们机会放浮游炮，就和扎古之类的机体没区别。全灭初期杂兵后登场的马士玛会首先攻击母舰，我们可以趁他不注意的时候给他一个SP技。当出现分支区域的时候记得不要太早进入，因为这时还会有送分的增援出现。

分支A-1只有恰拉和她的两个跟班，建议先用SP把恰拉解决，至于他的两个跟班由于很少放SP技，可以用普通攻击慢慢磨，就当是为下一场战斗补充SP。

分支B-1要提早面对哈曼，记住卡碧尼无论哪方面都和量产型不是一个级别的，不要认为三对一我方就能占得优势，直接上去近身战的话就等于是送死，关键时刻还是得依靠SP技。

分支A-2和分支B-2都是和哈曼对决，最后一战SP不用省了，看准机会自机和僚机SP技一起放，记得一定要一口气消灭，否则卡碧尼进入超级模式或者发动SP技，那化为宇宙尘埃的将会是我们。

联邦

5thルナ始动

胜利条件：歼灭敌机

难度：B　**时间**：5分钟

初期我们能选择的机体只有吉姆Ⅲ，因为主兵器火力上的不足建议多使用蓄力攻击来弥补。消灭初期的5台机体后阿姆罗驾驶灵格斯作为我方增援登场，保护他不被击坠有额外的分数奖励。接着再击坠5台敌机左右，夏亚和丘尼同时出现，注意他们两人都会在机体的HP低于40%的时候撤退，击坠他们有额外的分数奖励，如果这时SP还有残留的话，就使用SP技一口气将他们击倒吧。

シャアの第二波

胜利条件：保护我方母舰

难度：B　**时间**：5分钟

第一次和敌军的舰队战，不过我方的战舰完全是拖后腿的，不用指望它能帮上什么忙。战斗方面，因为敌方母舰的移动速度很慢，所以要以MS的击坠优先。与母舰交战时可以钻到它的正下方，这是它攻击的死角。



战场シミュレーション

胜利条件：限定时间内生存

难度：B　**时间**：5分钟

虽说是模拟战，其实和真正的战斗没有区别，而且战斗的场地非常小，敌人一出来就是在自己身边，根本没有躲藏的余地。要想在困兽斗中存活下去，就得先发制人，只要在敌机未瞄准自己前把它击坠，也就不存在躲藏一说了。

破られた条约

胜利条件：歼灭敌机

难度：B　**时间**：5分钟

算是联邦0093年代里比较有难度的一关，当然这也和我方缺少强力机体有很大关系。敌人地面部队比较好应付，关键在于战斗中期出现的飞行部队，以吉姆和杰钢的武器性能，要打中他们非常吃力，建议出战前对使用机体武器的命中和弹速都下重本改造。

アクシズの亡灵たち

胜利条件：歼灭敌机

难度：B　**时间**：2分钟

敌人都是上个年代的旧机型，经过上一关后拿到了灵格斯攻略起这关来就更得心应手了。消灭一定数量的敌机后，通讯员会发出脱离战斗区域的指示，这时如果没在限定时间内到达指定地点的话任务就算失败，当然为了获得高评价，也可以尝试全灭敌人过关。

迫りくる肃正

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：15分钟

这关一共分为三个部分，第一部分只有杂兵，全灭后有两条分支，其中浅蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A-1在阿克西斯上进行，作战目的为保护我军两架母舰。战斗一开始夏亚就会驾驶萨扎比登场，建议先集中僚机的火力把他干掉，当这个最大的威胁被消除后那么接下来的战斗也就轻松许多了。

分支A-2一开始，4颗核弹会从地图的下方开始慢慢向上移动，我们所要做的就是保护核弹不被击坠，不过战斗中也不能对核弹进行贴身保护，否则核弹一旦被击坠射击爆炸就会波及旁边的机体。

分支B-1要保护我方母舰并全灭敌机才能获得高评价，这部分姬丝会在战斗后段作为敌方增援登场，要小心她的浮游炮攻击，见到不妙就要赶快进入超级模式或者发动SP技来躲。

分支B-2和上部分区别不大，只是战场切换到了宇宙，还有就是因为敌机的初始位置离得比较远，要快速击破对雷达性能有一定要求。

散りゆく都市

胜利条件：回收物资

难度：B　**时间**：5分钟

物资一共有5个，可以通过暂停来确认位置，当回收了第一个物资后，敌机就会陆续出现，由于场地比较小的缘故，应尽量避免使用范围攻击，要不然很有可能会把物资都一起破坏掉，要获得高评价就只有把物资全部回收的10000分额外分数奖励拿到手。另外值得一提的是这关过后获得的ν高达是后期战斗的主力，一定要花大力改造。

クェス突击

胜利条件：歼灭敌机

难度：S　**时间**：10分钟

这关不仅敌人的数量多，而且单体实力也比以前要强，使用ν高达的话建议把浮游炮都放出来随时待命，看到蓄力射击不能把敌人一击必杀的时候，就赶快用浮游炮补上几枪。

分支A的最后要同时面对姬丝和丘尼，所以初期的杂兵战就不要浪费SP了。两位王牌的击坠顺序要因具体情况而异，以机体实力来讲丘尼的扎德·多加要比姬丝的α瓦索龙弱很多，一般情况下都是以强机体多留一刻在场上就多一分危险为原则，优先先击坠强的机体，不过在SP不足的情况下就相反了，我们应当先把较弱的机体用普通攻击或蓄力攻击击坠，等积攒到足够的SP后再来对付强的，同等条件这样做比一开始就用普通攻击硬抗强的机体效率要高很多。

分支B的和分支A的差不多，也是消灭完杂兵后与姬丝和丘尼对决，不过这条路线还有阿姆罗帮忙，整体难度上比分支A简单一点。

刻は迫る

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：10分钟

这关的敌人里虽然没有王牌机师，但是难度也不小，因为光是杂兵就可以让人喘不过气来，全灭初期敌人后，我方母舰登场，同时敌人发起新一轮的疯狂攻击，SP充足的话就用SP技来清场吧。

决战

胜利条件：保护我方母舰

难度：S　**时间：**15分钟

第一部分的首要目标就是保护我方母舰，记住战斗中不要随便靠近敌方母舰，否则很有可能会被密密麻麻的弹幕击坠，等到消灭杂兵积攒了一定的SP后，在远距离用ν高达的SP技先击坠一艘母舰，当打破它们的火力网后，其他两艘也就构不成威胁了。全灭敌人后地图上出现分支选择，到达淡蓝色区域进入分支A，到达深蓝色区域进入分支B。

分支A是MS战，敌机多以3个一组出现，基本没有太大的难点，消灭大约6机后敌方的王牌机师丘尼登场，击坠他后即会出现脱出的区域。

分支B的敌人和第一部分区别不大，同样是三艘战舰带着数量庞大的MS队，不过由于地形开阔的缘故，对付MS的时候可以不用顾及母舰的炮火了，等消灭完MS后，再击坠三艘战舰就可进入最后一部分。

最后一部分为共通路线，都是与夏亚进行最终决战，注意萨扎比的攻击模式多为远距离，并且在HP低的情况下就会使用浮游炮扫射，我们基本一中就会没命，所以最好能用SP技一次解决，不要让他有使用的机会。



阿克西斯

シャングリラの少年

胜利条件：歼灭敌机

难度：C　**时间：**10分钟

战斗一开始首先要找到位于殖民星内部的阿伽玛，用锁定打开两道门后就会发生战斗。本关的敌人不多，但要注意敌人里的两位王牌机师驾驶的都是可变形MS，最好先用普通攻击将它们打回MS形态再用SP技轰之。敌方母舰阿伽玛只有一半的HP并且不会攻击，可以留到最后击坠。

决斗！アーガマ

胜利条件：歼灭敌机

难度：C　**时间：**5分钟

一开始和敌我双方距离隔得很远，如果所驾驶机体雷达性能了得的话可以先发制人。另外这关的SP一定要省着点用，因为捷多的Z高达被击坠后会驾驶ZZ高达再次登场，两部机体的机动性都很高，没有足够的SP来压制的话会打得很吃力。

幻のコロニー

胜利条件：破坏神殿

难度：B　**时间：**5分钟

新增的平原地形视野非常开阔，基本上只要敌机进入瞄准范围就能打中，不过要注意这对于敌方来说也是一样，所以在尽情杀敌的同时也不要忘记留意屏幕四周的被弹提示。破坏神殿后，捷多和蒙度两位敌方王牌机师登场，消灭他们就能过关。

ブリュタール扰乱

胜利条件：回收物资

难度：C　**时间：**5分钟

因为战场上遍布了浓雾的关系导致可视范围非常有限，没有看清楚就胡乱开枪可能会把物资破坏，因此作战时最好能时刻留意通讯员的指示，等她发出了敌机出现信息后再瞄准。另外如果僚机够强的话，也可以不断向搭档下达“Shooting”的指令，利用僚机的攻击作为援护，自己就可专心于物资回收了。



燃える地球

胜利条件：歼灭敌机

难度：B　**时间**：10分钟

一开始的杂兵和阿伽玛都比较好对付，关卡的难点出现在后半段，当消灭了初期的杂兵后我方母舰会登场，同时胜利条件也会变更为保护我方母舰不被击坠。这时包括捷多在内的敌方王牌机师会轮流登场，多利用阿伽玛庞大的身躯作为掩护和他们周旋，千万不能让他们有接近我方母舰的机会。

ダカール占据

胜利条件：破坏基地设施

难度：B　**时间**：5分钟

敌机的出现位置都离得很近，建议先消灭它们再破坏基地。另外还要注意破坏掉基地后过一段时间还会有敌机出现，击破它是获得高评价的关键。消灭完敌人后再到达指定的地点就能过关。

雪の斜影

胜利条件：歼灭敌机

难度：B　**时间**：2分钟

这关时间非常紧，建议使用射击武器比较出众的机体来攻略，好在敌人都是些杂兵级的角色，射击武器强的机体使用蓄力射击基本上是一枪一个，后期的几波敌人都较为分散，最好和僚机分头清理。

宴の夜

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：10分钟

这关的地形起伏不定，对射击轨道是直线的光线类武器影响非常大，想快速过关的话建议占领高台来进行狙击战，不过这样一来自己也很容易成为别人的靶子，比较安全的方法还是要经常变动自己的站位，并利用高台来做掩护。全灭敌人后会出现分支，到达淡蓝色区域可进入分支A，到达深蓝色区域则进入分支B。

分支A的目的为保护目标建筑物，敌机会从三个方向进攻，最好还是守在建筑物旁边等敌人自己送上门。全灭杂兵后高达小队登场，其中最难缠的还是ZZ高达，用前面积攒的SP来对付它吧。

分支B的目的为保护我方战舰，战舰的HP很高，杂兵的攻击基本对它造成不了多大的伤害，主要的难点还是后期出现高达小队，如果给它们发动了超级模式，那母舰就危险了，所以当它们一出现就用SP来对付是最保险的。这里还要注意ZZ高达因为是骑在飞行板上出场的，只有把它从飞行板上打下来才能对其造成实质性伤害。



マハルの亡灵

胜利条件：搬运物资&保护宇宙艇

难度：B　**时间**：5分钟

和陆地上相比，在宇宙搬运物资还是有一定难度的，主要在于宇宙有多层次的概念，物资的装载点范围比较难把握，并且宇宙还没有像陆地上那样的黄色范围提示，只有依靠锁定宇宙艇来确定地点。战斗开始先把烦人的杂兵清除，因为它们会一个劲地盯着宇宙艇来打，如果宇宙艇被击坠会直接导致关卡失败。要搬运的物资一共有8个，注意当物资还剩4个的时候还会出现一波敌增援。

ベルファスト镇压

胜利条件：击坠敌方补给舰

难度：B　**时间**：5分钟

这关的敌机不强，但是数量非常多，而且经常3～4个一起出现，稍不注意就会被冷枪打中。对付杂兵的时候最好确保四周有可以拿来掩护的建筑物，当出现被弹提示的时候就躲到建筑物后面，这样一来吃冷枪的机会也降低不少。当把敌方母舰破坏后，阿姆罗会驾驶Z高达登场，击坠他后再到达指定区域即可过关。

落ちてきた空

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：5分钟

第一部分只要全灭杂兵就会出现分支选择，基本上没有太大的难点，其中淡蓝色区域对应分支A，深蓝色区域对应分支B。

分支A-1里也是以杂兵为主，可以趁此多积攒一些SP，全灭杂兵后捷多驾驶ZZ高达登场，消灭他后就可进入下一部分。

分支A-2里敌方只有璞露和她的卡碧尼MK-Ⅱ，而且她会直接找璞露兹当对手，我们只要在旁边捡现成的就好了，当然最简单的方法还是一上来就给卡碧尼MK-Ⅱ一记SP技。

分支B-1的敌机大多都踩在飞行板上出现，要准确命中的话对武器的射击精度有一定要求，另外如果SP充足也可以直接使用SP冲刺将它们撞下来。这条路线消灭完杂兵后要面对的也是捷多，使用老方法对付他就好了。

分支B-2对时间的要求非常苛刻，一不留神就会与高评价擦肩而过。这里除了使用SP来加快攻关速度外，牢记敌机的出现位置也是非常重要的，务必做到敌机一出现就击破，至于母舰，由于不会逃走可以留到最后。另外消灭完敌军后还要记得以最快速度赶往指定地点。



ラサ镇压

胜利条件：歼灭敌机

难度：B　**时间**：5分钟

虽然这关只有杂兵，但是机体的能力都非常高，像是FAZZ和EX-S高达，无论哪一个都是非常难缠的家伙。FAZZ出来的时候非常早，如果这时还没积攒到足够的SP的话建议使用迂回战术，多利用地形做掩护，或让僚机上去牵制。而EX-S更是作为这关的BOSS级机体出现，实力自然不低，再加上有令人讨厌的光线护罩，最好还是等SP满了后用SP技解决。

ネエル・アーガマ

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：5分钟

一开始的敌兵会围绕宇宙艇展开联防，贸然上前很可能会被围攻，当然如果雷达性能优秀的话也可以在远距离狙击宇宙艇，这样会安全许多。击坠宇宙艇后我方母舰登场，同时战斗目标改为保卫我方母舰不被击坠，不过由于敌兵出现的位置都离我方母舰有一段距离，基本上不需要太过操心，只要专心消灭敌机就好了。敌方王牌机师里捷多驾驶的ZZ高达的HP一旦低于一定程度就会进入超级模式，最好是用SP一口气解决，不要给其喘息的机会。全灭敌方MS后再击坠新阿伽玛就能过关。



月の暗影

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间**：2分钟

这关只要消灭一定数量的敌机后再进入指定的区域就能过关，当然如果要追求评价的话就一定得全灭敌机。全灭敌机的难点在于时间上的限制，而且这关敌机也不少。打法方面建议以射击战为主，因为敌人出现的位置比较分散，使用近身战很难顾得过来，另外SP的使用时机也要把握得当，尽量在敌人最多的时候使用，以免造成时间和SP上不必要的浪费。

タイガーバウムの梦

胜利条件：保护友军机体

难度：B　**时间**：5分钟

这关的目的为保护哈曼，虽然她的个人能力很强，但是以龟霸的装甲基本挨不了几枪，所以我们还是做个称职的保镖吧。另外这关有一个比较有趣的地方，就是包括捷多在内的敌方机体全是水中用MS，离开了水的它们现在就只能任我们鱼肉了。

コア3蜂起

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间：**5分钟

尽量选择在发进口前面的区域来战斗，一来这里场地比较开阔，视线不会遭到阻挡；第二个原因是因为敌机的数量比较多，利用空地的瓶颈式入口可以有效分隔开敌人。最后还要注意的一点是捷多在这关会逃走，想拿到高评价的话就不能让他跑掉。

花の幻影

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间：**3分钟

这关的要点和"月の暗影"类似，要在短时间内消灭数量众多的敌机才能获得高评价，而且这关还有一个更难的地方是敌机的雷达性能普遍偏高，往往我们还没捕捉到敌机，它们的炮火就先过来了。应付密集的炮火，我们只能通过不断移动来躲避，即使看不到被弹提示也不要在同一个地点逗留一秒以上，要不然下一秒很可能就会变成炮灰。

エマリー散华

胜利条件：歼灭敌机

难度：A　**时间：**10分钟

第一部分的敌人都是以杂兵为主，惟一要注意的是击坠新阿伽玛的时机，过早的击坠会导致敌军不再增援，影响杀敌数，而太晚的话又有可能会给它逃掉，所以一定要保证消灭杂兵的速度。击坠新阿伽玛后出现通往分支A的淡蓝色区域和通往分支B的深蓝色区域。

分支A的难度相当大，首先一出来就要面对璞露兹，她驾驶的葵曼莎十分难缠，不仅机动性和攻击力高，我们用SP技的时候她还会防御，因此对付她的方法就不能和以前一样了，要不然吃亏的可是自己。对付她的时候先用侧移和她周旋，这种方法可以躲过葵曼莎大部分的攻击，而我们攻击的时机是她使用歪曲光线的时候，机体选择方面建议使用SP技是实弹连射系或格斗系的，纯光线系基本都会被它的光线护罩吸收掉。另外还要注意葵曼莎后面还两位王牌机师，SP能省则省。

分支B相对来讲要简单不少，只要保护好母舰和对付高达小队就可以了，高达小队的实力和前面的关卡变化不大，基本上自己再加上僚机的SP技就能清场。



トリントン镇压

胜利条件：歼灭敌机

难度：S　**时间：**5分钟

敌机是一群Z PLUS，当它们变成MS形态后非常难瞄准，建议让僚机上前牵制，自己则在后方使用蓄力射击。另外还要注意的是敌机的长距离激光炮，一旦看到被弹提示就要赶快换位置了。

战士、再び

胜利条件：歼灭敌机

难度：S　**时间：**15分钟

第一部分只要把敌机削减到一定数量就会出现分支，浅蓝色区域对应分支A，深蓝色区域对应分支B。

分支A-1为帮助哈曼对付捷多，另外如果成功保护建筑物不被破坏还可以得到额外的分数奖励，千万不能漏掉。

分支A-2里注意哈曼会继承上一关的血量，所以最好不要让她被捷多缠上，这里可以对僚机下达格斗优先的指令，让其上前帮哈曼吸引火力，自己控制的机体则伺机放SP技。

分支B-1要面对的是缺少了捷多的高达小队和敌方母舰，没有了捷多的高达小队根本不足为惧，而母舰就是一块活动靶子，把珍贵的SP留到下一战吧。

分支B-2和分支A-2一样是对付换乘了FAZZ的捷多，要留意当FAZZ的HP低于一定程度时捷多就会放SP攻击，记住不要站在他的正面就可以了，最后趁他放完SP技的空隙再给他一发SP技，世界就清净了。

新吉翁

シャアの归还

胜利条件： 歼灭敌机

难度： B　**时间：** 5分钟

新增的宇宙矿山地形和普通的宇宙要塞关卡的区别在于前者的重力特别小，MS只要稍微跳一下就很容易浮空，这样的好处是可以随时居高临下，不管敌机在什么位置都能打到，不过坏处也显而易见，就是自己也曝露在敌机的枪口下。全灭杂兵后阿姆罗驾驶灵格斯出现，我方有夏亚和他的萨扎比在场，没有强力机体之前就还是跟在夏亚后面捡现成的吧。

追击！ロンド・ベル

胜利条件： 保护己方母舰&歼灭敌机

难度： B　**时间：** 5分钟

这关一上来就要面对敌方母舰和MS的混合编队，在对付杂兵时切记不要太靠前，以免被敌方母舰的炮火波及。当击坠敌方母舰后，我方增援和敌方的王牌机师同时登场，保护友军不被击坠有额外的分数奖励，要获得高评价这一点是不能错过的。



战场のクェス

胜利条件： 在试验操纵中取得好成绩

难度： C　**时间：** 5分钟

不用理会胜利条件，把这关当成一般的关卡来对待就好了。因为是测试模拟战，所以主要的敌人都是我方的MS部队。全灭初期杂兵后，姬丝和丘尼驾驶各自的专用机登场，他们机体实力不俗，战斗时间拖得越久对我方越不利，所以SP充足的情况下就不用犹豫了，直接用SP技解决吧。另外这关的战场上遍布有假陨石，全部破坏掉会有5000分的额外分数奖励。

粛正の一手

胜利条件： 保护己方母舰

难度： B　**时间：** 5分钟

记得一定要先消灭MS，这样敌方母舰才会不断放出新的增援，这些都是获得高评价不可或缺的分数。敌机主要以杰钢为主，要注意它们会放出气球伪装，虽然没有攻击力，但会导致弹药和时间的浪费，所以一定要看清楚名字再攻击。

昔日の亡灵たち

胜利条件： 回收物资

难度： C　**时间：** 5分钟

基地内埋伏有敌机，当我们回收物资的时候会出来偷袭，最好能先把它们清除。获得这关高评价的难点在于时间，由于物资比较分散的缘故，一个人搬运的话很难拿到时间方面的满分奖励，建议追求评价的玩家联机完成。

アクシズの胁威

胜利条件： 歼灭敌机

难度： A　**时间：** 15分钟

本关一共分为三个部分，第一部分只要全灭敌人就能开启分支，其中淡蓝色区域对应分支A，深蓝色区域对应分支B。

分支A-1的敌机也是以杂兵为主，不过注意击坠母舰后还有两波增援，为了保证击坠数还是把它们消灭了再进入指定区域。

分支A-2的主要任务为拦截攻击阿克西斯的核弹，核弹被击坠后具有攻击判定，而且范围很大，当有自己人在核弹旁边的时候记得不要胡乱攻击。

分支B-1我方母舰也会登场，虽然母舰被击落也是可以过关的，但是成功保卫母舰的分数奖励就没了。敌机大多都是搭乘飞行板出现，射击武器命中不够的话打起来会很吃力，建议把主射击武器的命中改到60以上，再配合蓄力射击效果会好一点。

分支B-2和上一关区别不大，只不过把场地换成了宇宙，并且敌方还会有王牌机师登场，把之前攒下的SP全用在这里吧。

亡灵たちの终焉

胜利条件： 歼灭敌机

难度： B　**时间：** 5分钟

这关要面对的是旧吉翁的残党，不过他们的实力也不低，像是杜宾狼和龙飞都是十分不好对付的敌人。前者机动性不高，但要注意它的有线式炮台，对付它时除了要留意正面攻击外，来自两侧的攻击也不能大意；龙飞烦人的地方主要在于MA形态，即使是预测射击也很难保证百分百命中，射击武器行不通的话就用蓄力冲刺上前砍吧。

波状攻击

胜利条件： 歼灭敌机

难度： S　**时间：** 10分钟

这关一上来就是铺天盖地的敌人，虽然都是以杂兵为主，但一多起来也十分恐怖，所以在SP的使用量方面一定要掌握好，以免下一部分陷入苦战。

分支A和第一部分区别不大，敌人都是以杂兵和战舰为主，击破战舰有额外的分数奖励。另外还要注意后期关卡里连杂兵也会使用SP技，对付他们时最好是能一口气击破。

分支B的敌人大多数光线防御耐性都很高，即使是萨扎比的光线蓄力攻击也很难做到一枪一个了。这里建议使用丘尼专用扎德·多加来攻略，因为它的主射击武器为混合型兵器，即使光线部分的伤害不能致命，后面的榴弹也可以弥补这部分伤害。

クエス突击

胜利条件： 歼灭敌机

难度： A　**时间：** 10分钟

姬丝的α瓦索龙能力很强，基本不会有被击坠的危险。战斗后半哈萨维会驾驶杰钢登场，注意他的机体能力可是比一般的杰钢高出很多的，不能用对付杂兵的那套方法来对付。

决战

胜利条件： 保护己方母舰&歼灭敌机

难度： S　**时间：** 15分钟

新吉翁路线的最后一关，要保护阿克西斯成功突入大气层。第一部分的杂兵战没有什么难点，全灭敌人后出现分支选择，淡蓝色区域对应分支A，深蓝色区域对应分支B

分支A-1仍然是杂兵战，不过附带击坠敌方母舰的条件。对于踩在飞行板上的敌机，我们可以先用预测射击把它打下来，然后再用蓄力射击解决。

分支B-1除了有大量的杂兵外，还有一位王牌机师，杰钢能力不强，惟一要注意的是他的核弹攻击。

分支A-2和分支B-2一样是对付阿姆罗，由于ν高达的机动性非常高，射击武器很难命中，最好是用蓄力冲刺后的蓄力格斗来打，砍到大约三分之一的HP时候再用一发SP技解决，切记不要给阿姆罗机会进入超级模式，否则他很有可能会逆转整个战局。

模式开放条件

名称	内容	出现方法
时代制限解除	无视作品时代限制可选择任意机体与机师	全势力通关(除阿克西斯0087)
ハンティングモード开放	可捕获带有CAPTURE字样的敌机	全势力通关(除阿克西斯0087)
MSシミュレータモード开放	机体无视地形出击限制	全势力通关
ゲストパイロット成长限界解除	该势力下非原创机师的能力可成长	完成一个势力
パイロット成长限界解除	原创机师成长限制解除	主角的军阶在大佐以上
MSチューン初期值下限解除	MS的能力能降到初期能力以下	全势力通关
MSチューン限界解除	MS改造上限解除	全关卡评价S以上(包括各路线和EX关卡)，并且单人对战模式下的ビックターゲット和ハイパーボス里的项目评价都S以上
SFS持ち入み	该势力下能搭载SFS进行任务	完成一个势力
パイロット搭乘制限解除	不管是NT还是普通机师都不受机体搭乘类型的限制	全势力的关卡S评价通关
EXTRA制限解除	全势力通关	EX关卡获得机体可在正篇势力中的关卡使用
オペレーター制限解除	全势力的关卡SS评价通关	通机只要达到一定出击回数后可在重新开档游戏时无视势力选择

机体获得方法一覧

0079

地球联邦

ガンダム	"ジャブローに散る！"过关
プロトタイプガンダム	"ニュータイプの脅威"评价S以上
ガンダム(MC)	"星一号作战"过关
G−3ガンダム	"星一号作战"A路线评价S以上
ガンダム4号机	"チェンバロ作战"B路线评价S以上
ガンダム5号机	"チェンバロ作战"A路线评价S以上
マドロック	"ジャブローに散る！"B路线评价S以上
陆战型ガンダム	"荒野の迅雷"过关
陆战型ガンダム(GH)	"ラスト・リゾート"过关
ガンダムEz−8	"ラスト・リゾート"评价S以上
アレックス	"ポケットの中の战争"评价S以上
フルアーマーガンダム	"光る宇宙"评价S以上
ガンキャノン	"迫击！トリプルドム"过关
ガンキャノン量产型	ポケットの中の战争"评价S以上
ガンキャノン量产型(WD)	"大西洋、血に染めて"评价S以上
ガンタンク	"ランバ・ラル特攻！"过关
ブルーディスティニー1号机	陆战型ガンダム使用10次
ブルーディスティニー3号机	"裁かれし者"评价S以上同时ブルーディスティニー1号机使用10次
ジム	初期机体
ジム(WD)	"黄昏の岛々"过关
陆战型ジム	初期机体
先行量产型ジム	EX关卡"ミラーズ・リポート"过关
ジム(CD)	"战场まで何マイル"过关
ジム・コマンド	"雨のベルファスト"过关
ジム・コマンド(S)	"ジャブローに散る！"过关
ジム・スナイパーII	"大西洋、血に染めて"过关
ジム・スナイパーII(WD)	ジム(WD)和ジム・スナイパーII使5次
ジム・キャノン	"チェンバロ作战"过关
ジム・キャノン(WD)	"裁かれし者"评价S以上
ボール	"ジャブローに散る！"过关
先行量产型ボール	EX关卡"ミラーズ・リポート"过关

吉翁军

ザクII	初期机体
ザクIIS型	ザクII使用5次
ザクIIS型(CA)	ザクII(S)使用5次
ザクII改	"战场まで何マイル"过关
ザクII改(FH)	ザクII改使用5次
高机动型ザクR−1型	"宇宙、闪光の果てに"过关
高机动型ザクR−1A型	ザクI(3S)使用5次
高机动型ザクR−2型	"裁かれし者"过关
高机动型ザク(エリオット机)	"ソロモン防卫战"B路线S评价以上
高机动型ザク(ロバート机)	"ジオン威胁のメカニズム"过关
高机动型ザク(ギャビー机)	"ジャブローに散る"A路线S评价以上
アクトザク	"宇宙、闪光の果てに"S评价以上
ザクキャノン	"黄尘の谷"过关
ザクII(CD)	"大西洋、血に染めて"S评价以上
ザクI	初期机体
ザクI(RR)	グフ使用5次
ザクI(3S)	ザクI使用5次
ザク・マインレイヤー	"ジャブローに散る"A路线S评价以上
グフ	"水上夜行军"过关
グフカスタム	"ラスト・リゾート"过关
ドム	"ホワイト・ディンゴ"过关
ゴッグ	"オデッサの激战"过关
ハイゴッグ	ゴッグ使用次数5次
ズゴック	"大西洋、血に染めて"过关
ズゴックS型(CA)	ズゴック和ザクIIS型(CA)各使用5次
ズゴックE	ズゴック使用10回或"战场まで何マイル"S评价以上
アッガイ	"ホワイト・ディンゴ"S评价以上
ゾック	"ホワイト・ディンゴ"A评价以上
ジュアッグ	ゾック使用5次
ゾゴック	ズゴック使用5次
アッグ	"ジャブローに散る"A路线过关
リック・ドム	"ジャブローに散る"A路线过关
リック・ドム(CA)	ザクIIS型(CA)和リック・ドム各使用10次或"宇宙要塞ア・バオア・クー"S评价以上
リック・ドム(AG)	""ソロモン防卫战"B路线S级以上评价
リック・ドムII(G)	"ジオン威胁のメカニズム"过关
ギャン	EX关卡"テキサスの攻防クリア"过关
ゲルググ	"ソロモン防卫战"过关
ゲルググS型	ゲルググ使用5次
ゲルググS型(CA)	ゲルググS型使用10次或"宇宙、闪光の果てに"S评价以上
ゲルググ(AG)	リック・ドム(AG)使用5次
高机动型ゲルググ(SM)	高机动型ザクR−1型使用5次
高机动型ゲルググ(JR)	高机动型ザクR−2型使用5次
ゲルググJ	"ポケットの中の战争"过关
ゲルググキャノン	ザクキャノン和ゲルググ各使用5次
サイコミュ高机动试验用ザク	"ニュータイプの威胁"S评价以上
ジオング	"宇宙要塞ア・バオア・ク"过关或サイコミュ高机动试验用ザク使用5次
パーフェクトジオング	ジオング使用5次
ケンプファー	"ポケットの中の战争"S评价以上
ブルーディスティニー2号机	"裁かれし者"评价以上
イフリート改	"ジャブローに散る"B路线S评价以上
アッザム	EX关卡"灼热のアッザムリーダー"S评价以上
グラブロ	"大西洋、血に染めて"S评价以上
ビグロ	"ジオン威胁のメカニズム"S评价以上
ザクレロ	ビグロ使用次数5次
ブラウ・ブロ	"ニュータイプの胁威"过关
エルメス	ブラウ・ブロ使用5次
ビグザム	"宇宙要塞ア・バオア・ク"过关
アプサラスI	EX关卡"ミラーズ・リポート"A路线S评价以上
アプサラスII	EX关卡"ラスト・リゾート"S评价过关以上
アプサラスIII	EX关卡"ミラーズ・リポート"B路线S评价以上

0083

地球联邦

ガンダム试作1号机	"苍く辉く炎で"过关
ガンダム试作1号机Fb	"强袭、阻止限界点"过关或ガンダム试作1号机使用15次
ジム改(沙漠战仕样)	初期机体
ジム・キャノンII	"ガンダム、星の海へ"过关
ジム改	"ガンダム强夺"过关
パワード・ジム	"砂上模拟战斗"过关
ジム・カスタム	"出击、アルビオン"过关
ジム・クウエル	"ソロモンの恶梦"A路线过关
ザクIIF2型	初期单位
ゲルググM	"ソロモンの恶梦"B路线过关
ボール改修型	"热砂の攻防战"过关
ガンダム试作3号机	"星の屑"过关

迪拉兹

ガンダム试作2号机	迪拉兹篇通关
ザクIIF2型	初期机体
ザクIIF2型(B)	"ガンダム强夺"过关
ザクIIF2型(NB)	"追击部队奇袭作战"过关
ドム・トローペン	初期
ドム・トローペン(B)	"追击部队奇袭作战"过关
リック・ドムII	"苍く辉く炎で"过关
ザメル	"ガンダム强夺"过关
ゲルググM	"苍く辉く炎で"过关
ゲルググ(CG)	"策谋の宙域クリア"过关
ガーベラ・テトラ	"宇宙の蜻蛉"过关
ドラッツェ	"热砂の攻防战"过关
ヴァル・ヴァロ	"苍く辉く炎で"S评价以上
ノイエ・ジール	"星の屑"过关

0087

奥古

ガンダムMK−II	"黑いガンダム"过关
スーパーガンダム	"ダカールの日"过关
百式	"ジャブローの风"过关
Zガンダム	"Zの鼓动"过关

Zガンダム(GD)	"天の下の抗争"S评价以上
リック・ディアス	初期机体
リックディアス(R)	"アムロ再び"过关
ディジェ	"カラバ进攻"过关
ジムII	初期机体
ネモ	ジムII使用5次
メタス	"ホンコン・シティ"过关

提坦斯

ガンダムMK-II(T)	"黒いガンダム"过关
ジムII(EFF)	初期机体
ハイザック(T)	初期机体
ハイザック(EFF)	"ジャブローの风"过关
ハイザックカスタム	"转进の表里"过关
ザクキャノン(EFF)	"コロニーが落ちる日"过关
ガルバルディβ	"サイド1攻击"过关
マラサイ	"月の里側"过关
メッサーラ	"理想の表里"过关
アッシマー	"大气圏突入"过关
アッシマー(GD)	"宇宙を驱ける"过关
ギャプラン	"白い暗を抜けて"过关
ガブスレイ	"ゼータの鼓动"过关
ハンブラビ	"コロニーが落ちる日"过关
バーザム	"黒いガンダム"过关
バイアラン	"キリマンジャロの岚"过关
バウンド・ドック(GC)	"シロッコ、立つ"过关
バウンド・ドッグ	"ダカールの日"过关
パラス・アテネ	"转进の表里"过关
ボリノーク・サマーン	"ゼダンの门"过关
ジ・O	"宇宙を驱ける"过关
サイコガンダム	"宇宙を驱ける"过关
サイコガンダムMK-II	"宇宙を驱け"过关

阿克西斯

キュベレイ	"宇宙を驱ける"A路线S评价以上
ガザC	初期机体
ガザC(HK)	"次世代量产机开发计画"过关
ザクII	初期机体
ドム	"三年目の邂逅"过关
ゲルググ	"刹那の止まり木"过关
ザクIIF2	"ハマーンの嘲笑"S评价以上
リック・ドムII	"天から来るもの"过关
ゲルググM	"宇宙の涡"A路线过关

0088

奥古

ZZガンダム	"ネエル・アーガマ"过关
フルアーマーZZガンダム	奥古0088篇通关
Zザク	"始动! ダブルゼータ"S评价以上
ガンダムMK-II	"幻のコロニー"过关
Zガンダム	"青の部队"过关
百式	"アーガマ降下"过关
ネモ	初期机体
ジムIII	初期机体
ジムIII(A)	"宇宙のジュドー"过关
メタス	"さよならファ"过关
キャトル	"幻のコロニー"过关

阿克西斯

ガザD	初期机体
ズサ	"幻のコロニー"过关
ガルスJ	"シャングリラの少年"过关
R・ジャジャ	"マハルの亡灵"过关
ドライセン	"宴の夜"A路线过关
バウ	"エマリー散华"过关
バウ(G)	"宴の夜"B路线过关
ガ・ゾウム	"雪の斜影"过关
ドワッジ	"雪の斜影"S评价以上
ドワッジ改	"月の暗影"过关
ディザートザク	"ベルファスト镇压"过关
ディザートザク(B)	"ラサ镇压"过关
ザクIII	"落ちてきた空"B路线过关
ザクIII改	"エマリー散华"B路线过关
ザクI(TB)	"タイガーバウムの梦"过关
ゲルググ(B)	"ラサ镇压"A评价以上
ゲルググ(R)	"ダカール占据"S评价以上

アッグガイ(TB)	"タイガーバウムの梦"S评价以上
アイザック	"ラサ镇压"S评价以上
ドーベン・ウルフ	"コア3蜂起"过关
ハンマ・ハンマ	完成阿克西斯路线5个任务
ゲーマルク	"トリントン镇压"过关
カブール	"ダカール占据"过关
リゲルグ	"花の幻影"过关
シュツルム・ディアス	"花の幻影"S评价以上
ガズアル	"トリントン镇压"S评价以上
ガズエル	"トリントン镇压"S评价以上
ジャムル・フィン	"花の幻影"过关
ゲゼ	"决斗! アーガマ"过关
ゲゼ(ヤザン机)	"决斗! アーガマ"S评价以上
キュベレイMk-II(B)	"落ちてきた空"S评价以上且阿克西斯篇通关一次
キュベレイMk-II(R)	"コア3蜂起"S评价以上且阿克西斯通关一次
量产型キュベレイ	"エマリー散华"A路线S评价以上且阿克西斯通关一次
クインマンサ	"战士、再び"A路线S评价以上
キュベレイ	"战士、再び"B路线S评价以上
サイコガンダムMk-II	"落ちてきた空"A路线S评价以上且阿克西斯通关一次

0093

地球联邦

νガンダム	"散り行く都市"过关
νガンダムHWS	地球联邦篇通关一次
νガンダムDFF	EX关卡"飞跃するν"A评价以上
Hi-νガンダム	EX关卡"ラストシューティング"S评价以上
ジェガン	"シャアの第二波"过关
スタークジェガン	"迫りくる肃清"过关
リ・ガズィ	"アクシズの亡灵たち"过关
ジムIII	初期机体

新吉翁

サザビー	"亡灵たちの终焉"过关
αアジール	新吉翁篇通关
ヤクト・ドーガ(R)	"波状攻击"A路线S评价以上
ヤクト・ドーガ(G)	"アクシズの胁威"过关
ギラドーガ	初期机体
ギラドーガ(RS)	"迫击! ロンド・ベル"B评价以上
ホビー・ハイザック	"シャアの归还"、"追击! ロンド・ベル"、"战场のクェス"、"肃正の一手"、"昔日の亡灵たち"S评价以上

其他

Zプラス A1型	"νの血统"过关
Zプラス C1型	"νの血统"A评价以上
Zプラス C1/2型	"νの血统"S评价以上
Sガンダム	"时代の狭间"过关
ゼク・アイン	"时代の狭间"过关
FAZZ	"重力からの解放"过关
ガンダムMK-V	"地球をこの手に"过关
Ex-Sガンダム	"桁外れの力"过关
Ξガンダム	"闪光のハサウェイ"A评价以上
ペーネロペー	"贞淑の象征"过关
ガンダムF91	"フォーミュラ计画の结晶"S评价以上
ビギナ・ギナ	"フォーミュラ计画の结晶"A评价以上
ラフレシア	"ラフレシア・プロジェクト"过关
ガンダムLS	"ガンダムユニバース"A评价以上
ガンダムCA	"ガンダムユニバース"S评价以上
サム	"空飞ぶサクサム"过关
サク	"空飞ぶサクサム"过关
サク(CA)	"空飞ぶサクサム"S评价以上



新作每次都只加加新关卡和新机体的确很难让人产生动力，照着这种路子发展下去，等出下一作的时候玩家不用看官方公布的消息就知道会有什么内容了。不过以动作游戏的角度来讲，本作确实很优秀，推荐给没接触过这个系列或者喜欢高达的玩家。



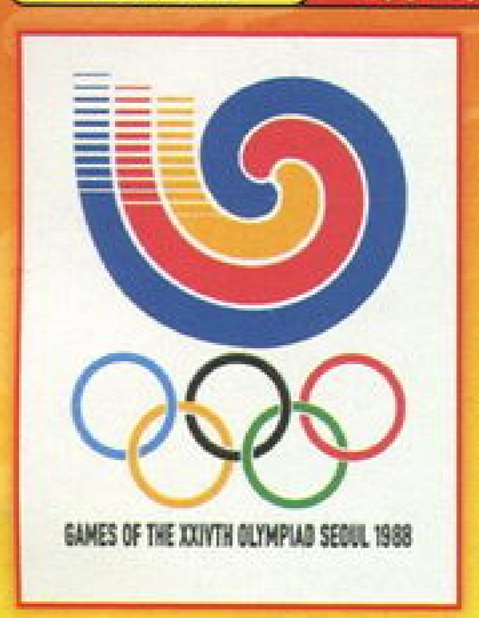
文 盲先知　美编 紫枫

迎北京奥运 看虚拟征程

在2001年北京成功申奥时，我觉得这件事好像离我很遥远。时间一年年过去，现在第29届奥林匹克运动会马上就要召开了，虽然已经离开了北京，不过我却感觉奥运似乎就在身边，一直给我的生活带来新的变化。毕竟自己是个喜欢游戏的人，所以在这时也不免把奥运与游戏给联系上。其实纵观游戏的历史，几乎每届奥运会都少不了在游戏圈子里产生不少影响，相关的游戏也有不少，这次我们就借着这个机会来看看奥运和游戏到底有哪些交集。另外，文中的一些游戏名使用了原文，是为了方便诸位读者自行寻找游戏，毕竟这些名字也都不复杂，相信大家也都能看懂吧。

1988 汉城 第24届奥运会

举办时间	9月17日～10月2日	比赛项目	237个	参赛选手	8391名



由于当时年龄不大，对汉城奥运会基本没有什么印象。惟一记得的可能就是当时的兴奋剂事件了。不过这时推出的一款相关游戏倒是让人印象深刻，那就是FC上由Konami制作的《Konamic Sports in Seoul》。不知是什么原因，游戏并没有冠以奥运的名字，不过从游戏的内容来看，这完全就是奥运会的翻版。游戏的表现效果相当不错，在选择“奥林匹克模式”后，甚至还有两段简单的过场动画，首先是玩家所选国家的代表团飞机抵达机场，运动员在走出机场时向观众挥手示意，然后就是开幕式中，运动员们列队走入运动场，在观众席后的大屏幕上也会出现运动员的特写，这些在当时的FC游戏中是难能可贵的。在实际游戏中，运动员的表现也颇具魄力。



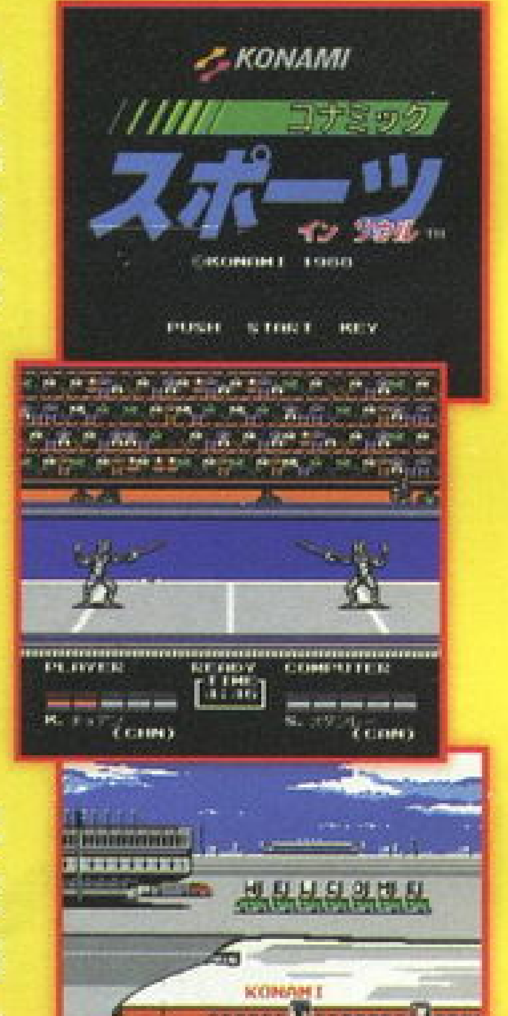
■汉城奥运会的金牌，上面描绘了古代竞技场和手持月桂花冠的胜利女神。这个形象从1928年一直沿用到了2000年。

游戏中一共有12个体育项目，其中包括击剑、跆拳道、三级跳、撑杆跳高、自由泳、独木舟、高台跳水、射箭、飞碟射击、障碍赛跑、链球和单杠，每个项目都有着完全不同的玩法。像是在飞碟射击比赛中，玩家首先要按B键发出信号，等飞碟飞出后迅速用十字键瞄准，然后再按A键射击。在每射击10次后，玩家还能看到运动员回头向观众示意。跆拳道的比赛则类似于一个格斗游戏，玩家用各种按键组合可以用出不同的招数来攻击对手，也能通过移动和跳跃躲避对手的攻击。而其他一些项目则是考验玩家的按键时机与速度，像是自由泳、障碍赛跑等，玩家都需要用尽自己的力气去按键才能获胜。虽然游戏的画面比较简陋，不过难度可不低，玩起来相当费力，想拿到游戏里的奥运冠军原来也不容易。





▲吉祥物小老虎Hodori，“Ho”就是韩语的“虎”，而“Dori”是对小孩子的一种爱称，有人把这个名字就翻译成“虎娃”。



1992年 巴塞罗那 第25届奥运会

举办时间	7月25日～8月9日	比赛项目	257个	参赛选手	9358名

第25届奥运会给人的深刻印象恐怕很多都要归功于“梦之队”。在这届奥运会首次允许职业运动员参加篮球比赛，于是NBA的数位超级大牌就组成了一只篮球迷们心中的超级球队：“魔术师”埃文·约翰逊、“飞人”迈克尔·乔丹、“大鸟”拉里·伯德、“爵士”查尔斯·巴克利……这些球星随便哪个都可以带领整支球队赢得比赛，更不用说他们聚齐一

奥运趣闻 马拉松

1904年第3届奥运会的马拉松比赛中，有一名美国运动员叫弗雷德·罗斯。开赛之后他才跑了几公里腿就开始抽筋，无奈坐上了随队的汽车。汽车很快就到了离终点不远的地方，罗斯觉得腿已经问题不大，所以就决定回体育场取自己的衣服。不过当他进入体育场时，观众们都以为真正的英雄出现了，罗斯福总统的女儿艾丽斯也亲自给他颁发金牌并为他拍照。直到另一位美国运动员托·希克斯赶到终点时，现场的所有人才发现原来罗斯根本就不是冠军。负责比赛的官员们不仅把金牌追回授予托·希克斯，还处罚罗斯终生禁赛。不过这毕竟是个误会，后来禁令取消，罗斯在第二年的波士顿马拉松比赛中真正靠自己的实力成为了冠军。

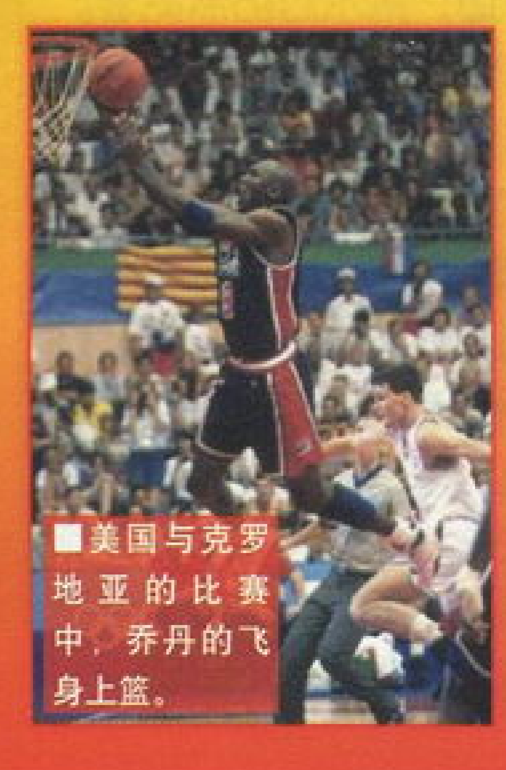


要说哪位游戏人物适合参加马拉松比赛的话，估计索尼克可能是个热门人选，和其它速度快的人物不同，索尼克不仅速度快，而且耐力好，一口气从关卡开头冲到结尾根本连大气都不喘一口，这样出色的耐力可是非常适合马拉松这样长时间比赛的。



队了。梦之队以场均117分的全胜战绩轻松拿走了男篮项目的金牌，让全世界的篮球迷都见识到了什么叫梦幻般的队伍。

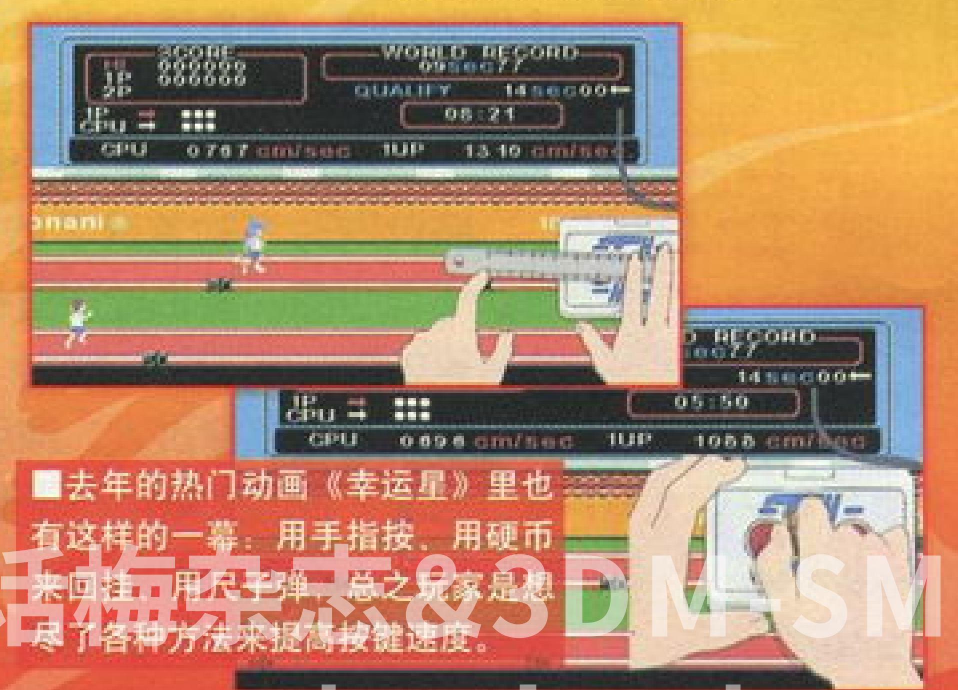
Konami在此时再接再厉，又推出了巴塞罗那奥运相关的游戏《Track&Field in Barcelona》。这次的项目比上一次少了一些，只有8个项目入选：100米跑、跳远、110米栏、标枪、飞碟射击、三级跳、射箭和跳高。游戏画面的色彩更加鲜艳，对于运动员的刻画也更细致，一些兴奋、失落的表情可以清楚地看到。虽然没有了那些简单动画和比赛结束后的成绩简报也让人稍有些失望，但是游戏的音乐和音效有了一些强化，类似观众欢呼声的音效也让玩家更有带入感。（不过我说那个音效不是和《马戏团》里的一样吗？）


■美国与克罗地亚的比赛中，乔丹的飞身上篮。

游戏中的比赛项目大多是田径项目，所以要求玩家做的基本都是用尽浑身解数快速连打按键，以使运动员跑得更快。以FC手柄本身的连发功能基本能让玩家赢得比赛，不过想要打破游戏中（同时也是现实中）的世界记录成绩那就要自己下功夫苦练了。游戏的另一个特色是支持对战，将体育运动中激烈的对抗也带入了游戏中，想像一下两位好友在一起比拼的场景吧。



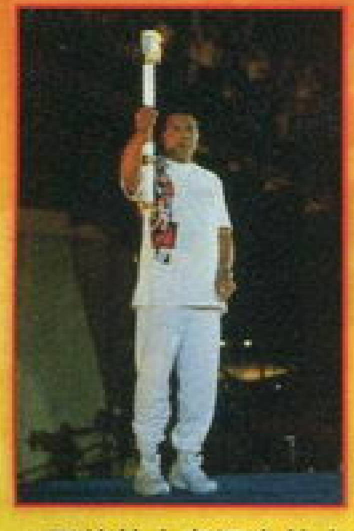

▲这届奥运会的吉祥物是一只叫做Cobi的可爱牧羊犬，由西班牙漫画家扎维尔·玛瑞斯克设计。



■去年的热门动画《幸运星》里也有这样的一幕：用手指按、用硬币来回蹭、用尺子弹，总之玩家是想尽了各种方法来提高按键速度。

1996年 亚特兰大 第26届奥运会

举办时间	7月19日～8月4日	比赛项目	271个	参赛选手	10318名



▲亚特兰大奥运会的火炬，开幕的圣火由拳王阿里点燃。



▲吉祥物Izzy是个幻想生物，人们完全看不出它像什么。

虽然亚特兰大奥运会举办时发生了不愉快的插曲，不过这一届奥运会却以自己的成绩让所有人记住了它：参加这届比赛的197个国家中有79个国家赢得了奖牌，这不仅代表世界人民对奥运会的关注程度逐渐提高，也表明了人们的身体素质在不断地增强。这个时候，关于奥运的游戏也更广泛地出现，Konami的老牌奥运系列游戏也有了新作。这个系列在MD和SFC主机上分别推出了续作《Olympic Summer Games Atlanta》。和前几作不同，这款游戏采用了很多独特的视角，如一些赛跑比赛使用了斜45度视角，画风也更写实。让人印象最深刻的则是射箭比赛，射箭比赛首次采用了第一人称视角，玩家可以轻松直观地计算风速和距离并瞄准箭靶，让玩家有了极强的带入感，也让比赛的真实性得到了提高。

其实这款游戏也有街机版和PS版，名字叫《Hyper Athlete》，和前两个版本不同，这两个版本大胆地采用了3D画面，让游戏的表现能力更上了一个档次。运动员的动作更加贴近真实，赛场的环境气氛也更让人觉得更有比赛的感觉，光是运动员在比赛时身边的那些摄影者的身影就给玩家很强的临场感。游戏的操作也比以往有了一定改进，操作改为两个跑动键和一个技术键，很多项目的比赛不再依靠按键速度来分胜负，而是更多地加入了技巧成分。像是在跳远比赛里，玩家要先按跑动键加速助跑，到了起跳线时则需要按住技巧键，如果屏幕上显示的跳起角度达到45度，这时松开技巧键就能得到最好的成绩。当然了，这样说起来似乎很容易，但是实际想做到的话不花功夫练习是不行的。莫非这是也厂商让玩家从一个侧面也体会一下运动员们平时的锻炼生活？











话说在1976年第21届奥运会上，美国摔跤运动员法里纳在赛前进行例行的称体重环节，不过他踏上体重计后，表明体重超标的指示灯亮了起来。在以体重划分等级的摔跤比赛里，这可是个大事。法里纳立刻脱掉背心，指示灯没有任何反映，他又摘掉太阳镜扔到一边，指示灯仍然亮着。法里纳大窘，看看周身再没什么能抛下的东西，他低声咒骂一句顺便吐掉了嘴里的口香糖。就在这时体重计的指示灯骤然熄灭，法里纳也终于能正常参加比赛了，这真让人好奇他这块口香糖究竟有多重。

摔跤同时考验着选手的力量和技巧，同时思维和身体的双重平衡也是必不可少的。要说谁能胜任摔跤选手的位置，估计《潜龙谍影 掌上行动》里的Snake（也就是Big Boss）能够成为热门候选。Big Boss不仅身强体壮，而且敏捷过人，深历战场的他在思维反应上也比常人强上不少。不过他最主要的优势还在于他那出神入化的CQC功夫，游戏里CQC基本都能直接把人摔晕，而且判定超强，有时候眼看Big Boss的手根本没碰到敌人就直接把人“吸”了过来，这功夫用到赛场上一定不同凡响。



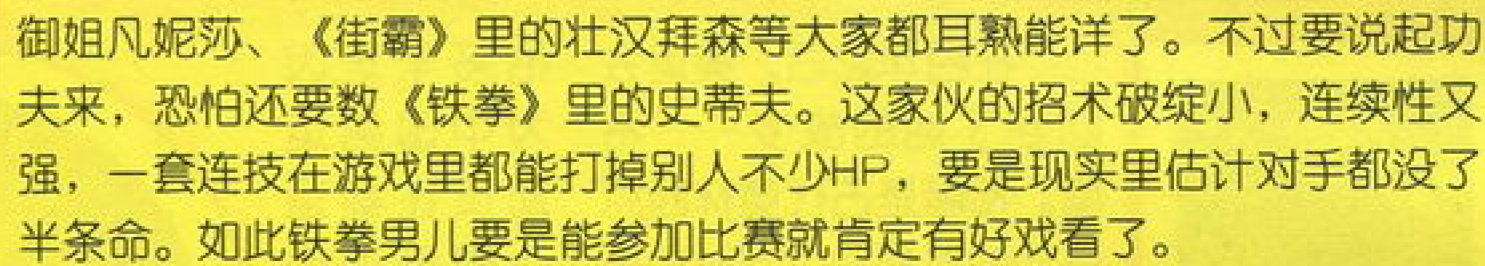


奥运趣闻 拳击



在1988年汉城奥运会的拳击赛场上，一场对决在韩国选手道丁一与欧洲冠军、保加利亚的赫利斯之间展开。虽然比赛非常激烈，可是赫利斯的优势是明显的——他的个子比道丁一高将近一头，他能轻松地对道丁一展开打击，而道丁一却很难击中对手的有效部位。最终裁判宣布赫利斯胜利时，道丁一的教练和助理教练都坐不住了，他们冲上拳击台对裁判大打出手，几名当地官员和工作人员也以劝架为名动手动脚，整个体育馆里的气氛乱成一团。最终众人将这位可怜的裁判拖下场时，他早已被打得鼻青脸肿了。

说到拳击，自然会想到格斗游戏，各大知名格斗系列里也是拳击手辈出，像是《KOF》里的红发御姐凡妮莎、《街霸》里的壮汉拜森等大家都耳熟能详了。不过要说起功夫来，恐怕还要数《铁拳》里的史蒂夫。这家伙的招术破绽小，连续性又强，一套连技在游戏里都能打掉别人不少HP，要是现实里估计对手都没了半条命。如此铁拳男儿要是能参加比赛就肯定有好戏看了。



2000年 悉尼 第27届奥运会

举办时间	9月15日～10月1日	比赛项目	300个	参赛选手	10651名



■悉尼奥运会火炬的流线型设计极具现代感，据说其设计灵感来自悉尼歌剧院和当地人的回旋镖。



千禧年是对人类有重大意义的一年，在这一年召开的奥运会也得到了很多人的关注，无论是水下传递火炬的奇观还是由澳洲原住民点燃的开幕火炬都让这一届奥运会显得十分独特。这一年的奥运游戏也由著名厂商Eidos获得了独家版权，这款名叫《Sydney 2000》的游戏由英国的ATD（Attention To Detail）公司来制作，Eidos发行，版本则有PC、PS、DC等多个版本。游戏也采用了已经非常成熟的3D技术，整体画面颇具魄力，体育馆的一些细节也处理得比较到位。游戏中的赛场解说也由一些专业的电视转播播报员亲自配音，力求给玩家更好的临场感。

游戏的操作上和以往的游戏区别不大，不过在玩法上却有了不少创新。游戏分为3大模式，其一是街机模式，和以前游戏的玩法类似，玩家在一个项目中获得指定的成绩就能进行下一个项目。练习模式让玩家能自由练习各种项目的比赛。而



最有突破则要属奥林匹克模式，游戏把玩家的奋斗生涯拓展到了奥运之外，玩家不再一上来就是征战奥运的勇士，而是一名普通的运动员，通过练习和比赛来提高自己的运动水平，逐渐挑战公开赛、普通比赛、冠军赛，最后获得参加奥运会的资格，在奥运赛场上展开最后的拼搏。在PC版和PS版的游戏中，游戏支持最大8人一起游戏，DC版也支持4位玩家一起游玩，玩家可以和自己全家人一起化身奥运健儿投身赛场，这与鼓励“参与”的体育比赛精神实在是相得益彰。



▲悉尼奥运会吉祥物Olly、Syd和Millie，分别代表了土地、空气和水，同时也分别代表了奥林匹克、悉尼和千禧年。

2004年 雅典 第28届奥运会

举办时间	8月13日～8月29日	比赛项目	301个	参赛选手	10500名



在百年之后，奥运会回到了她的故乡——希腊。希腊是古代奥林匹克运动的发源地，同时也是第一次现代奥运会举办的场所。从1928年一直沿用的奖牌图案设计也作出了改变。新的奖牌正面图案仍然是胜利女神奈基，不过这次她站了起来而且展开了翅膀，她的背景是1896年第一届现代奥运会的举办场所潘那辛纳科体育场。整个图案既象征着胜利女神飞向赛场，将奖牌颁发给那些奋力拼搏的队员，也同时向奥利匹克精神的发源地希腊致敬。如果说起让中国人记住这一届奥运会的理由，那恐怕多半是因为中国男运动员在奥运会田径项目上获得的第一枚金牌，那就是110米栏比赛中刘翔夺得的金牌。不仅是刘翔一个人，整个中国队都在比赛中表现出色，队员们一共获得了63枚奖牌，比以往任何一届的成绩都更优秀。



■新设计过的奖牌正面图案。

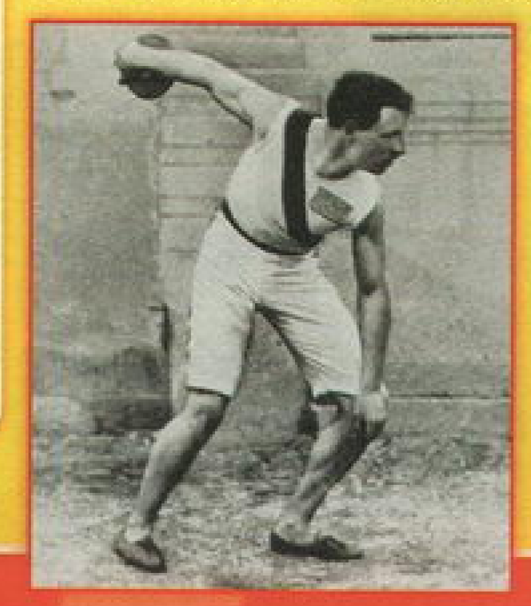
相比这届奥运会本身，这次的游戏《Athens 2004》的表现却让人失望。游戏虽



投掷

在第1届雅典奥运会时，有一位美国普林斯顿大学的学生罗伯特·加勒特参加了铁饼比赛。当时美国根本还没有铁饼这个项目，加勒特在学校时只是因为喜欢雕像作品《掷铁饼者》而让人打造了一个铁饼，自己也按照《掷铁饼者》的姿势练习，完全没有什么训练。不过当他来到雅典之后，却发现比赛用铁饼的重量其实只有自己做的那个重量的一半，他一下就投出了一个让观众们目瞪口呆的距离，轻松拿走了金牌。

说起投掷就会想起《战神》里那力大无穷的奎托斯。能成为神的他绝对是个无视物理法则的家伙，平时打怪的时候他倒没怎么表现，但是一旦到了剧情或是BOSS战里，他的神力就展露无疑，只要玩家按对QTE，他就能拖动比自己身体重数倍的BOSS，拿起比自己还大的棒子，这种力量要是用在体育比赛中绝对能让奎秃子场场夺金。不过有个问题是如果真的让他去扔铁饼铅球标枪什么的，估计成绩会因为距离过远而无法测量……


◀罗伯特·加勒特比赛中投掷铁饼时的英姿。



规则永远是竞赛的基本要素，要是比赛里规则不完善，那就肯定要闹出笑话来。第3届奥运会时，撑杆跳高的规则就没有统一，各位选手过杆的动作真的是五花八门，其中最离奇的是一名日本选手。他在比赛时根本没有助跑，只是把杆插进沙子里，然后两手交替爬到杆顶，然后在观众和裁判们目瞪口呆之时越过横杆跳了下来。这样的做法自然算不上是跳高，可是裁判们根据那不完整的规则却挑不出什么毛病。最后这位运动员的成绩最终被判无效，人们也意识到了制定完整规则的重要性。

要讲起跳高，游戏里的人物一般跳跃能力都超强，跳跃的高度普遍比自己的身高还高，不过说起顶尖的选手，估计近几作《恶魔城》里的主角都能露一露脸。首先他们个个都有着二段跳功夫，跳跃高度凭空就比人家多了一倍，再者游戏后期他们还差不多都能大跳，这一跳又高又狠，都快把城里的天花板顶个窟窿了，想必参加比赛拿个冠军还是很轻松的。不过值得怀疑的是，这几位主角的跳高本事都是由道具得来，所以这个成绩能不能算数还是个问题。



▲雅典娜和费沃斯这两位吉祥物的形象是以古希腊陶土雕塑玩偶为原型而来。

然登陆了PS2，不过它的表现却没有长足的进步。游戏的画面比PS时代进化得并不多，不仅场景的细致程度提高不多，而且人物的造型也没有多少进步。如果说PS时代由于机能限制无法对人物有太细致的表现的话，那以PS2的机能应该可以把人物做得更真实。可是我们在游戏里看到的却是人物奇怪的姿势和体型。游戏的玩法依然沿用了从十几年前就一直在用的“拼命按键”玩法，这种玩法对玩家的手指和耐心恐怕都已经是一种考验了。还有一点奇怪的是，游戏的前作还能让8位玩家一起比赛，而本作却一下将对战人数降到了4人，PC版更是只有可怜的2人，让人有点不解。最搞笑的是，作为一款一般都会趁着预热在奥运前推出的游戏，《Athens 2004》一直拖到了2004年11月才推出，这时人们估计连想玩游戏的心情都没有了吧。



▲刘翔冲过终点线的瞬间，这一刻，中国沸腾了。



2008年 北京 第29届奥运会

举办时间	8月8日～8月24日	比赛项目	302个



关于北京奥运会的话应该不必多说，各位读者拿到书时应该就正在切身体会奥运带来的热度，而相关的东西大家也都应该了解了。关于这一届奥运会的游戏有好几款都出现在我们的视线里，下面就让我们介绍一下。

首先是Xbox360上的《北京奥运2008》。游戏依然采用了传统奥运游戏的写实风格，在次世代主机的强大画面表现能力下，运动员身体动作的细节都被很好地体现了出来，场地中的器材、工作人员和环境都非常真实，游戏的音效也给玩家带来一种临场感。和以往相比，这款游戏的操作更强调了技术性，让那种重

奥运趣闻 裁判

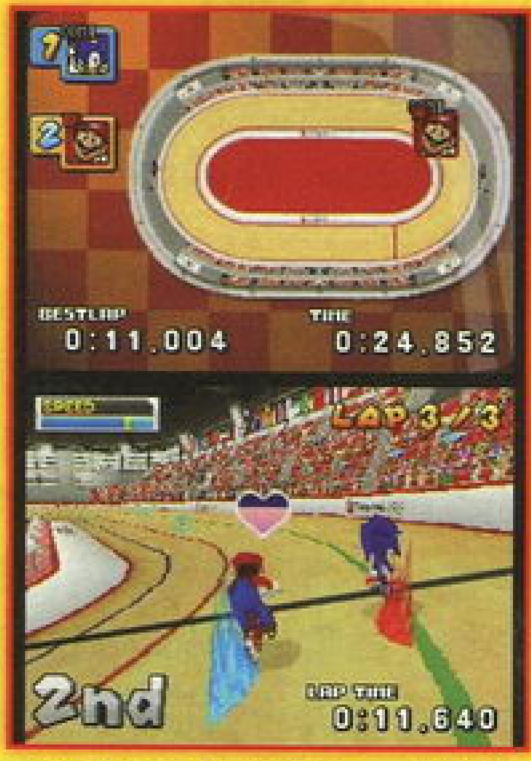
1928年，荷兰阿姆斯特丹举行了第九届奥运会，这届奥运会被认为是史上裁判工作最差的一届，许多项目中裁判都把选手们的成绩、名次搞错，各种投诉把国际奥委会的成员忙得焦头烂额。其中最引人注意要属女子100米跑，因为这个项目是第一次出现在奥运赛场上，所以观众全部瞪大了眼睛要看谁才是冠军。比赛结束时，观众们却迷惑了：有三位选手几乎同时到达终点，裁判间的意见也完全无法统一，无法确定究竟谁是冠军，最后裁判们以半决赛中的成绩为准把金牌颁给了美国运动员罗宾逊。其他赛事里也频频出现这样不明不白的判决，让人们对这届比赛的裁判充满了抱怨。

裁判这个词在游戏界也很出名，其原因就是著名的《逆转裁判》了。虽然此裁判非彼裁判，不过这位逆转裁判成步堂龙一绝对是个秉公持正的人，那些撒谎的证人都能被他轻松识破，要是场上的运动员耍什么花招肯定也瞒不过他的法眼。另外一名逆转裁判王泥喜法介的绝技则是那能看到一切细节的观察力，无论是看足球篮球比赛里队员的小动作，还是田径赛里选手成绩太接近时的判断，相信他都能胜任。


▲三位选手冲过重点的瞬间，可以看到她们几乎是在同一条水平线上的。


▲福娃与祥云都体现着中国特色。

复按键的疲劳得到了一定程度上的降低，而35个项目的角逐也能让玩家过足奥运瘾。Wii上的《马里奥&索尼克AT 北京奥运会》也是款优秀的作品，这款游戏的卖点有二：一是马里奥与索尼克两大明星的同场竞技，二是Wii有趣的体感操作。游戏里的角色各有所长，不过整体实力还是很平衡的。Wii的体感操作则在游戏中发挥得淋漓尽致，像是在赛跑比赛中，玩家就要像真正跑步时那样挥动双臂；而在乒乓球比赛中则要把控制器当成是球拍和对手大战一番。游戏虽然好玩，但是毕竟是体感操作，玩多了的话那可会是相当的累……而各位玩家最熟悉的，可能就要属NDS版的《马里奥与索尼克 北京奥运会》，以前的《掌机王SP》也曾经介绍过这款游戏。游戏同样充满了卡通风格，虽然少了些真实运动会的气氛，不过游戏轻松的风格倒也适合和朋友们一起来玩。不过游戏要求触控操作不少，毁屏这个问题还是玩家需要面对的。



▲想获得成绩要点有二：首先要有一根结实的触控笔，其次要有必换贴膜的决心。




▲游戏里的裁判和观众也都是两大系列里的角色。

说了这么多，不知大家对奥运游戏有没有一点了解了呢？在给奥运健儿们加油打气之余，你也可以拿起游戏机，自己体会一下驰骋奥运赛场的感觉。不过更好的选择是自己走出室外，或是到体育场跑上几圈，或是打场篮球，或是骑车来个"环X公大赛"，不仅能体会一下运动员们奋力拼搏的感觉，也能让自己身体得到锻炼，何乐而不为呢？





文 C.H.1. 编 米格　VOL.32

不经意间，暑期过去了一半，奥运越来越近了。相信更多朋友打算安坐在家中看奥运赛事直播。虽然不能亲临现场，但还是让我们在心底默默为中国运动员加油吧。下面先一起看看近期的PSP软件新闻。

模拟器

PicoDrive新版发布



PSP用MD模拟器PicoDrive于7月上、中旬推出V1.50、V1.51两个新版本。新版加入了对BIN、CUE格式镜像文件的支持，并能播放其中包含的CDDA格式音乐；加快了MD-CD游戏的读取时间，提升了Shadow、Hilight两种模式的渲染效果；改进了bin_to_cso_mp3转换工具；在按键设置中加入了连打A、B、C键的设定。PicoDrive由于能运行MD-CD游戏，已经成为不少PSP玩家模拟MD的首选。

自制软件

Filer新版公开



PSP上的文件管理软件Filer于7月14日推出V5.3版。新版中当模式改变时背景也会随之改变，使用额外的线程来读取图片，并修正了读取图片时音乐播放会停止的错误。另外新版还加入了可以预览下一张图片的功能，最多支持7张图片。Filer虽然界面简陋，但功能没得说，只是作者什么时候才能美化一下界面呢？

Filer新版公开

国人Illusioni520开发的PSP用软件简单计算器于7月中旬发布V1.2、V1.3两个新版。V1.2版支持连续计算，但暂不支持先乘除后加减；可以显示Memory中的内容；显示屏变成两行显示。V1.3版则修改了部分代码，提升了运行效率；数字显示更大，看起来更舒服；增加了二进制、八进制、十进制、十六进制之间的转换；增加了一些简单的三角函数以及其他科学计算的功能。经过两次更新，简单计算器已经不“简单”，变成了真正的科学计算器。

xReader新版推出

PSP用电子书软件xReader于7月14日放出V1.1.0 release8版。新版解决了3.71 M33固件中无法打开文件夹的问题，并修复了书签不能导出导入的错误；修正了编码方面的BUG，用户编码选择错误不会再有死机现象；放弃了亮度控制代码，可以选择是否将TTF字体装载到内存中，以运行速度的下降换取更大的内存容量。新版还能够直接运行ISO、CSO游戏以及自制软件，如果在xReader中启动游戏或自制软件后，退出时将返回xReader，倒是有点iRShell的味道了。看来以后xReader将向多功能平台软件的方向发展。



同人游戏

国产《俄罗斯方块》游戏发布



《俄罗斯方块》是世界范围内流行的益智游戏，同时也是自制软件作者经常下手的目标。日前，一位叫Zipxing的玩友将其移植到PSP上来。游戏的正式名称为《寻梦俄罗斯》，最新版是7月16日发布的V1.0预览版。不要小看了作者的开发水平，这款游戏的完成度很高，可谓音色俱全。游戏开始界面，玩家可以选择三种单人模式、人机对打、网络对战三种模式。其中人机对打模式很有对抗性，消除方块后会给对方以干扰。游戏还有6种主题能够选择，每种主题的背景图片以及音乐各不相同。游戏时用方向键的左、右移动方块，按方向键的上旋转方块，按×键方块会直接下落，按〇键保存方块。

《Deer Avenger Mini》登陆PSP

经典电脑游戏《Deer Avenger》被移植到PSP上来。游戏最新版是7月9日推出的V2.1版，支持滑杆，猎人登场更加频繁，下方菜单中加入退出选项。游戏颠覆了传统思维，玩家要操纵的不是猎人而是一只复仇的小鹿，猎杀人类。游戏场景在一片大草原上，用方向键或滑杆移动箭头，屏幕最下列是操作选项。将光标移动到选项上按×键可以触发相应动作，比如选择Look则是四处张望，选择Aim则是瞄准，将准星对准人类再按×键即可开火。



软件学院

最强电子书软件 eRead PSP使用教程（上）

软件名称：	eRead PSP
软件作者：	爱搜书网
最新版本：	V7.0
相关网站：	http://www.isoshu.com
适用机种：	PSP-1000 PSP-2000



大家常用PSP做什么？玩游戏？听音乐？看电影？还是看书？PSP那4.3寸的大屏幕，用来阅读书籍也非常方便。时至今日，PSP已经有多款电子书软件，像eReader、xReader、Bookr，功能齐全且操作简单。但不少玩家却有这样的经历，有了好软件，但却找不到想看的书。就好比买了台电视，却收不到喜欢的节目。针对这种状况，国内著名的电子书搜索引擎服务商爱搜书（http://www.isoshu.com）想玩家之所想，推出了自行开发的PSP用电子书软件eRead PSP。注意，是eRead，和老牌软件eReader扯不上关系的哦。

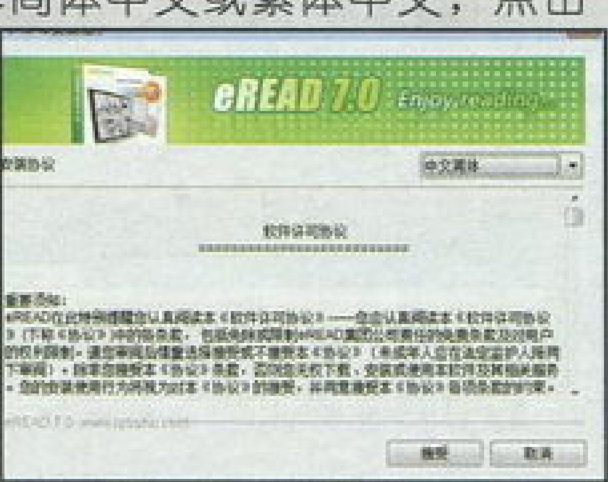
由于是专业公司开发，eRead PSP有着极为强大的功能。eRead PSP不仅可以阅读电子书，还能显示图片，实现漫画阅读的功能。另外，eRead PSP支持简体、繁体中文的自由切换，支持书签以及字体大小的调节，并有多种界面可选。爱搜书是全球最大的华文电子书搜索引擎，有包含小说、商业、生活、星座等各类电子书搜索资源1000万本，这些内容都可以与eRead PSP共享，放到PSP上来阅读。有了eRead PSP，不怕没书看，就怕看不完，大家是不是已经迫不及待地想了解eRead PSP了？由于软件的使用比较复杂，所以我们分两辑来为大家介绍它的使用方法。下面先让我们看看电脑端软件的安装、使用方法以及PSP端软件的安装方法吧。

电脑端安装指南

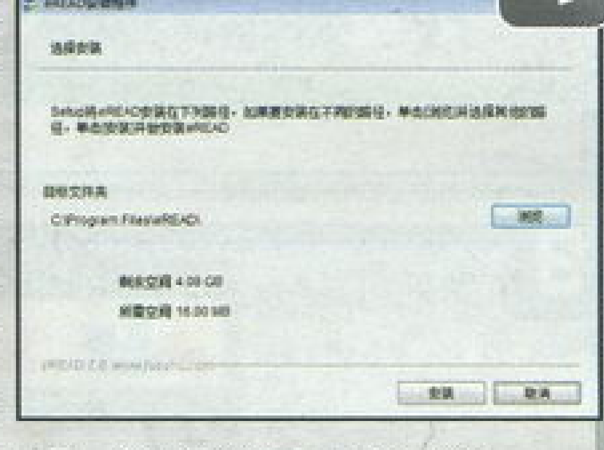
1 在电脑端登陆软件官方网站（http://reader.isoshu.com）下载eRead软件，最新版是7月18日发布的V7.0正式版。eRead是电脑用软件名称，eRead PSP则是PSP用软件名称。

2 下载后得到名为eREAD7.0Setup.exe的安装程序。

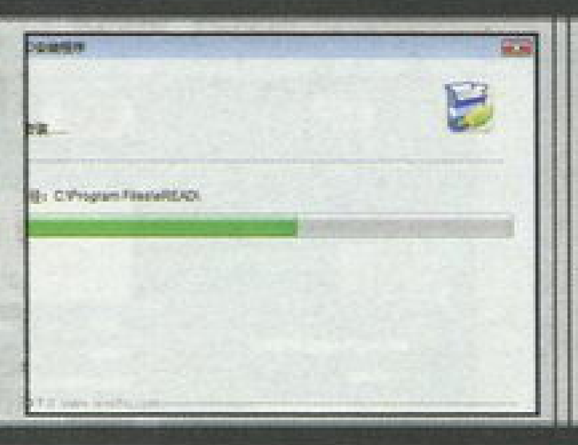
3 双击eREAD7.0Setup.exe安装，首先出现eRead软件许可协议，在语言选项中可以选择简体中文或繁体中文，点击“接受”按钮继续安装。



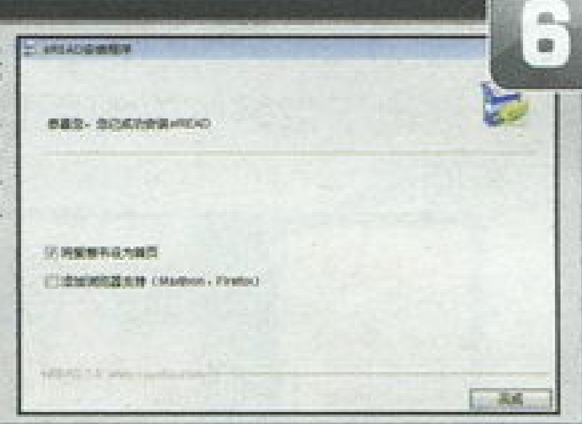
4 进入安装界面，点击“浏览”按钮可以选择软件的安装路径，软件安装需要16MB的硬盘空间，选择好后点击“安装”按钮开始安装。



5 软件开始安装，进度条满后安装完毕。



6 最后出现完成界面，点击“完成”结束安装。



电脑端快速上手教程

1 安装完成后，在桌面找到名为eRead7.0的快捷方式，双击运行eRead程序。



2 首先出现提示框，这里会显示一些软件操作小技巧，默认每次启动都会出现，我们可以勾选“下次启动不再显示此提示”以取消显示。

3 软件默认进入"我的书柜"模式，中央会显示已经下载的书籍。我们可以看到书籍的页码、创建日期、作者、存储路径等信息。



4 下载新图书，可以直接点击左侧网络资源中的分类，比如点击"漫画频道"，则会打开IE浏览器进入爱搜书网站的漫画频道网页。



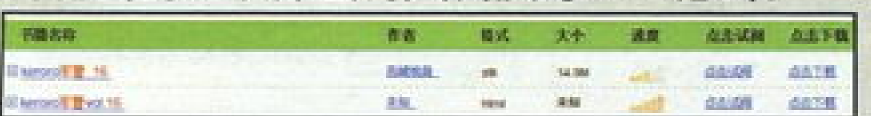
5 在频道网页中我们可以找到大量的图书资源。





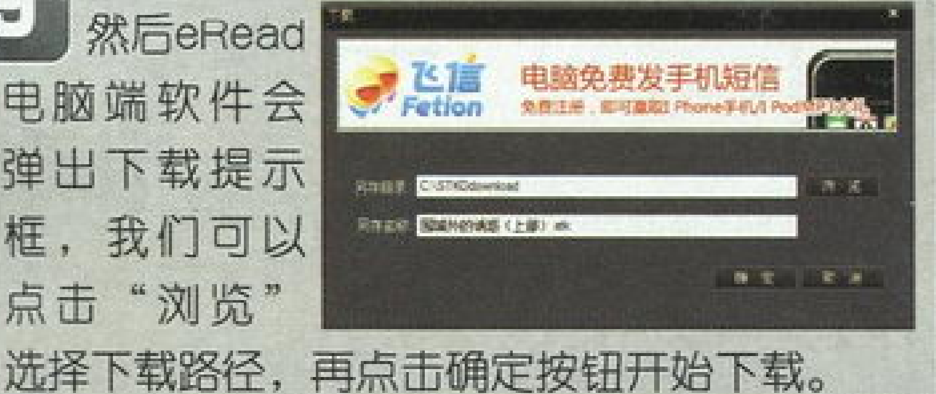
6 找到喜欢的图书后点击打开网页，然后点击"搜索此书资源按钮"。

7 新打开的网页中会罗列出相关的图书资源。eRead支持STK格式的图书文件，如果看到有STK资源，建议优先下载。如果没有STK资源，也可以下载HTML或TXT等格式的，软件会将其转换为STK格式。



8 点击"下载"后弹出书籍信息网页，点击任意连接开始载入下载地址。

9 然后eRead电脑端软件会弹出下载提示框，我们可以点击"浏览"选择下载路径，再点击确定按钮开始下载。



10 在下载中界面我们能看到正在下载的书籍名称以及下载速度、剩余时间等信息，类似于迅雷等专业下载软件。

11 双击下载好的书籍即可在电脑端打开阅读。



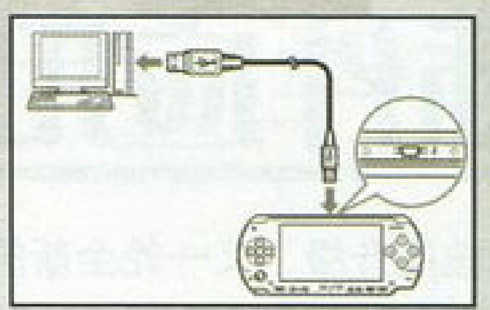


12 如果没有找到喜欢的图书，也能自行制作。点击"书籍制作按钮"可以进入制作界面。

13 点击左上角的"设置"按钮，弹出设置对话框，可以对是否播放下载提示音、是否随Windows系统启动软件等进行设置。设置完毕后点击"确定"按钮设置生效。

PSP端安装指南

1 将PSP通过USB连线与电脑相连。



2 打开PSP并在XMB界面中找到USB连接选项并确认。



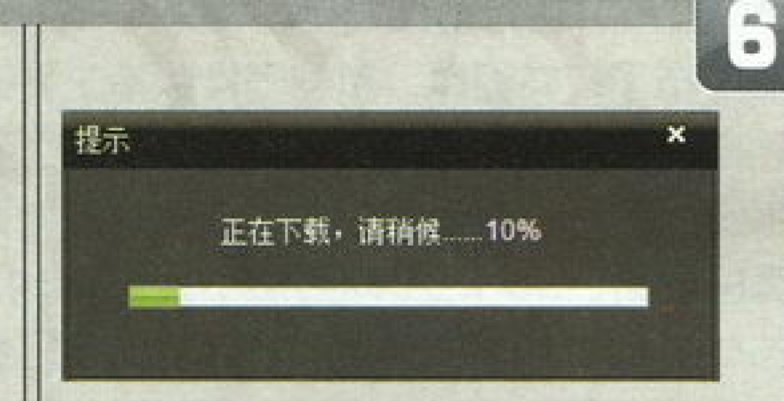
3 PSP将启动USB模式，电脑把PSP识别为移动存储设备。



4 电脑端桌面上找到eRead快捷图标并双击启动程序。



5 点击“PSP阅读按钮”，切换到PSP阅读界面。

6


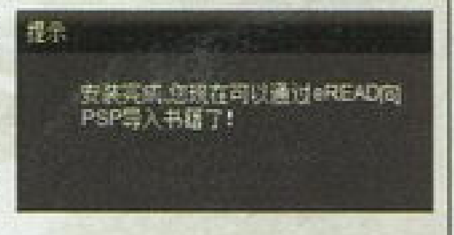
点击“安装eRead PSP按钮”，程序开始连接网络下载适合PSP端的软件。

7 下载完成后出现提示框，我们可以选择自动安装，也可以选择手动安装。

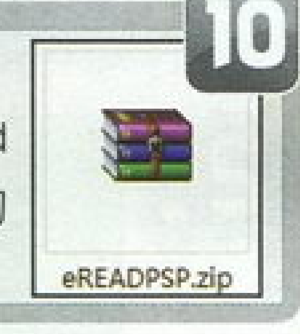
8 如果点击“自动安装”按钮，eRead PSP会自动安装到记忆棒指定目录中。



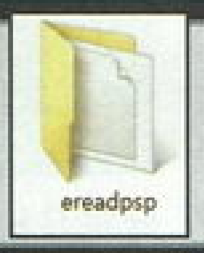
9 稍等片刻，出现安装完成的对话框，点击×号关闭对话框完成安装。



10 如果点击“打开文件夹”按钮，则可以找到eRead PSP.zip的压缩文件包，手动安装eRead PSP。



11 将其解压缩后得到eRead PSP文件夹拷贝到PSP记忆棒PSP/GAME目录中。



看到这里相信大家已经对eRead PSP的安装过程清楚了，下辑我们将继续介绍书籍的传输方法和PSP端的使用方法。经历了整整45天后，终于将自家PS3的港版《GT5P》更新完毕，赞叹网络下载速度那叫个慢。而日版的《GT5P》大约要在8月1日再度更新，港版估计又得晚上几个月。PSP上的《GT》也突然有了消息，索尼官方说游戏仍继续开发中，不知这所谓的继续是否又得让玩家再等上3年。

文 寰仔 编 米格

4.01 M33-2插件应用指南

随着最新4.01 M33-2自制固件的放出，由于内核的升级，又一轮全新的更新风潮拉开了帷幕。许多老的插件、自制软件罢工让开发者们不得不改进自己的软件，以符合新固件的要求，而玩家们则不得不寻找软件的更新版本。下面就让笔者来为大家介绍几款不能不用的全新软件吧。

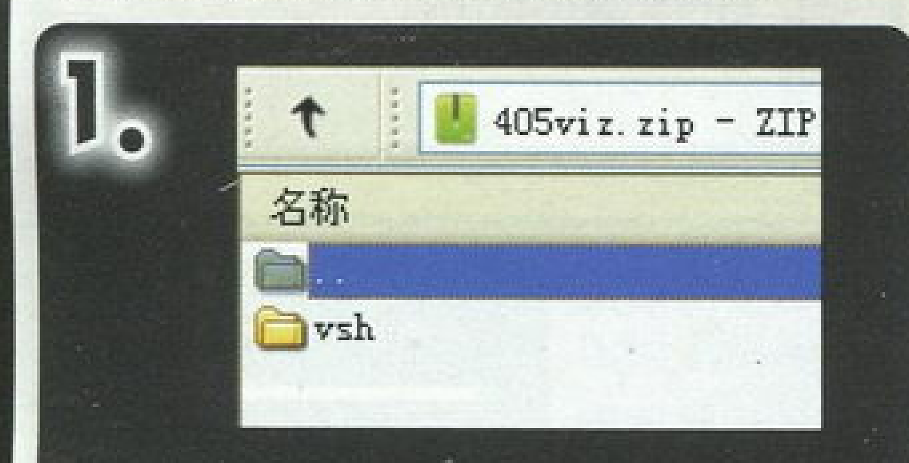
4.05 Visualizer补丁

适用主机：PSP-1000/PSP-2000

适用系统：4.01 M33以及更高版本自制固件

在4.01官方固件发布后不久，Sony官方就发布了4.05固件，新的固件版本主要对音乐播放功能进行了加强，尤其是加入了新的水滴显影器，让播放效果更加绚丽。如此细微的更新，Dark_Alex当然不会为此专门发布4.05 M33自制固件啦，不过有玩家已经从4.05官方固件中成功提取出音乐模块驱动文件，我们只要手工将其写入4.01 M33自制固件的Flash0区域，就能完成这项更新。

1.



首先我们需要上网下载4.05Visualizer补丁，下载地址一同在文末放出。下载完成后将其解压缩，将会获得名为vsh的文件夹。

2.



打开PSP，在确认已经开启M33 VSH Menu功能的情况下按下SELECT键就会出现浮动选单。选择第三项“USB DEVICE”，按下左右键将其从默认的“Memory Stick”切换为“Flash 0”之后，选择“EXIT”后按下×键退出选单。

3.



之后再选择“设定”→“USB连接”，并将PSP通过USB连线与电脑相连，PSP的Flash0区域就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。进入Flash0盘符后直接用刚刚解压获得的vsh目录覆盖Flash0中同名目录下的同名文件即可。复制完成后一定不要修改其他Flash0文件，迅速退出PSP的“USB连接”模式，防止误删除其他PSP系统文件，并将VSH Menu“中“USB DEVICE”一项改回“Memory Stick”。

4.



接下来重新启动PSP，之后我们进入音乐播放模式，按下□键，就能看到全新的水滴显影器了。当玩家的小P使用壁纸背景时，播放音乐时背景上就会有动态的水滴波浪效果，相当华丽。而当玩家使用XMB原始波浪界面时，背后的波浪就会随着音乐的播放不断舞动，感兴趣的玩家不妨试试吧。

CXMB 3.2.1 For 4.01 M33

适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：4.01 M33以及更高版本自制固件

提起CXMB，喜欢美化界面的玩友们应该都不陌生吧。这款插件能够让你无需改写Flash0就能使用比官方PTF格式更为华丽的主题效果。你除了可以下载CXMB专用的CTF格式主题文件外，通过CXMB完全版，还可以自己在PSP上通过主题刷机文件来制作CTF格式主题包供CXMB使用。CXMB最大的优点就是使用安全，PSP固件版本众多，之前许多玩家就是因为使用错误版本的固件主题素材改写Flash0主题导致小P变转，而如今使用这款插件，即使CTF主题包版本错误，我们也可以通过屏蔽插件的方法重新开启小P删除错误的主题包。而CXMB更换主题也非常方便，安装这款插件并挂载后，我们只需将下载的CTF主题文件复制到PSP\THEME目录下，就能直接在系统的"设定"→"主题设定"→"主题"中应用全新的主题。这款插件安装、使用简单，而且具体使用方法在之前的《掌机王SP》中已经给大家作过详细的介绍，这里就不再赘述。最新的3.2.1版已经能够完美支持4.01 M33自制固件，喜欢的朋友可不要错过哦。



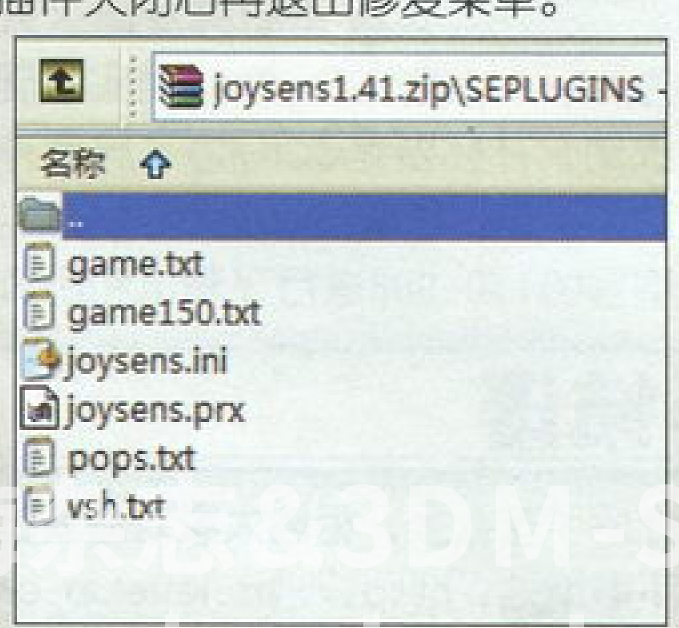


JoySens 1.41

适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：4.01 M33以及更高版本自制固件

许多玩家恐怕都对PSP的滑杆的位置诟病不已吧，用滑杆来操作那些强调操作的动作游戏，20分钟以上左手的虎口就会感到一阵阵酸痛，怪物猎人们甚至都已经有了猎人职业病，疼痛也会影响到猎人们在游戏中的发挥。现在有了这款功能强大的滑杆调整插件，就可以让你摆脱这种困扰了，你可以将方向键与滑杆互换，让游戏带来的负担小很多。当然，这款插件的功能还远不止这些，调整滑杆平滑度、灵敏度、中心位置等功能，对滑杆操作有特殊要求的玩家，尤其是小P滑杆出现偏位等问题的玩家，可以通过这款插件进行适当的调整，让操作更加精准。下面就让我们来看看这款插件的使用吧！

1. 首先我们需要上网下载JoySens 1.41，下载地址一同在文末放出。下载完成后将其解压缩，将会获得名为SEPLUGINS的文件夹，里面是joysens.prx插件主程序、joysens.ini插件设置文档以及挂载插件的各个文本。插件的安装方法非常简单，直接将SEPLUGINS文件夹复制到记忆棒根目录下覆盖同名文件夹即可。如果你的小P还有其他插件，则只需复制主程序和配置文本，之后自己在GAME.txt等文本下添加joysens.prx路径即可。之后再在修复菜单Plugins一项中将joysens.prx设置为"Enabled"就能完成插件安装过程。由于这款插件需要用到音符键作为启动热键，因此建议将其他占用音符键的插件关闭后再退出修复菜单。

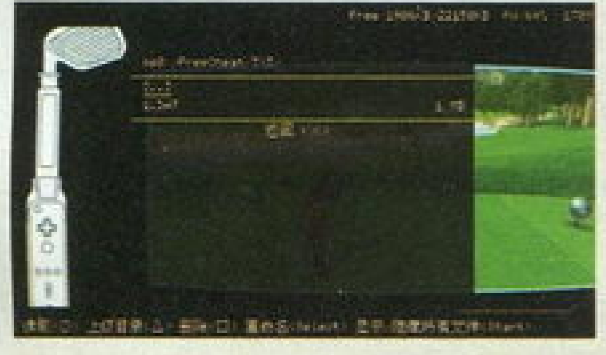


2. 下面我们来看看这款插件的使用。确认PSP音符键未被占用后，按住音符键，我们就会在屏幕的左上角看到程序的信息菜单了。我们可以通过JoySens的各种热键来调整滑杆各项参数，并在菜单中查看当前设定，菜单各行内容如下：

英文	功能	热键
Adjusted analog axes：<16,12> -> <0,0>	查看当前滑杆坐标	无
JoySens：on (info pinned)	是否开启JoySens插件功能	音符键+SELECT开关插件，音符键+△设置菜单是否隐藏
Sensitivity：100%	灵敏度设定	音符键+L/R
Smooth：100%	平滑度设定	音符键+方向键←/方向键→
Adjust：3.0	阈值调整	音符键+方向键↑/方向键↓
Center：<0,0> (127,127) -> (-128, -128)	中心位置调整以及幅度显示	首先将滑杆推至左上方，等其自然回归后按下音符键+□，再将滑杆推至右下方，等其回归后不要按下任何键而直接重复上述过程，原来为<0,0>的滑杆中心就会发生变化。想要调整滑杆范围的话，首先按下音符键+亮度键，然后最大幅度摇动滑杆，等范围数字变成(127,127)->(-128, -128)后再次按下音符键+亮度键就能完成幅度设置。
Remap：Analog->DPad	方向键、滑杆映射关系	音符键+START调整映射关系，可以互换方向键和滑杆，或者将一个映射到另一个上面。

除了上述菜单对应项目热键外，音符键+○可以保存当前设置到配置文本中，音符键+×可以恢复默认设置。当然所有设置也可以直接通过更改joysens.ini插件设置文本进行修改。有了它，你的滑杆将会好用许多。

其他软件



除了刚才提到的三款插件外，FreeCheat在7月28日也放出了最新版本，除了能够更好地支持4.01 M33自制固件外，还加入了对.dat格式PS模拟游戏图片攻略包的支持，也就是说我们可以通过FreeCheat直接打开PS游戏说明书，或者为PSP游戏制作PS游戏说明书格式的攻略文件，在游戏过程中通过FreeCheat观看。至于其他视频输出等功能已经做过详细介绍，这里就不再赘述。

另一款修改插件CMFusion也于近日更新到了R19C版，新版本在加强即时存档功能的同时，还对金手指D码支持进行了修正。作为老牌修改插件，CMFusion在功能上也是日益完善，并且新版本对4.01 M33也是完全兼容，感兴趣的玩家可别错过哦。

无法使用神电？TA-088新主板出炉



最近一名国外玩家在购买了新版PSP-2000后发现无法使用神电，经过一番研究发现这款主板型号为TA-088的PSP-2000确实在硬件上做了改动，并怀疑是Sony为了屏蔽神电对CPU动了手脚。破解达人Dark_Alex也对这批新型号的TA-088进行了测试和研究，最终确认潘多拉和时间机器所使用的IPL引导都统统失效，Sony确实在新型号上下了功夫，让玩家无法在Nand上运行非官方签名的IPL引导，从而导致自制系统刷机途径被完全封死。而Dark_Alex又表示，破解新主板PSP-2000也只是时间问题，下个版本的神奇电池工具中将会采用新的核心来进行解决。这里也提醒各位买机的朋友，要谨防目前无法破解的TA-088主板主机啦！

结语

介绍了这么多，相信大家对最新的破解、软件情况已经有所了解。文末给出文中介绍软件的下载地址：http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6512.html。



文 小超　编 米格

NDS软件学院

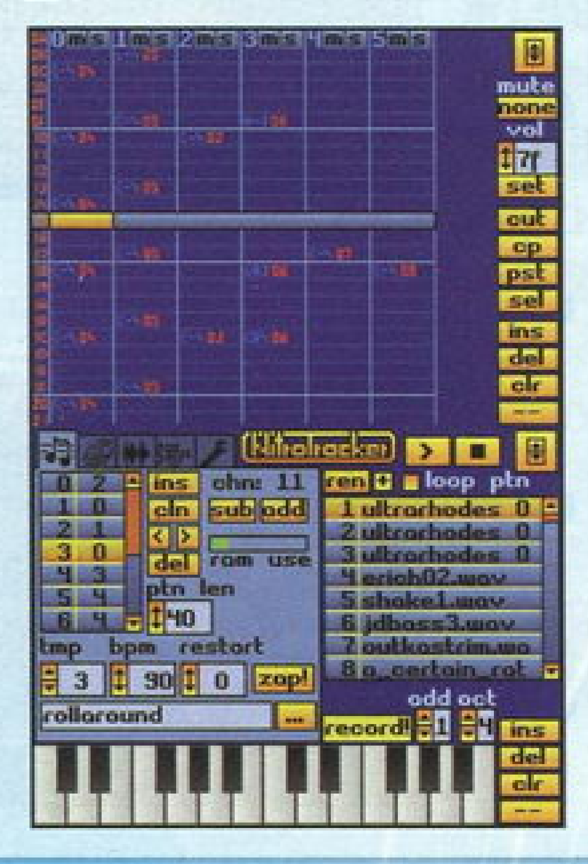
VOL.32

真正的夏天来了，气温闷热不说，暴雨说下就下，让人措手不及。已经有好几次雨中狂奔的经历。加上城市排水系统不畅，趟水过马路更是常事。还是穿着拖鞋出去的好，省得浪费了鞋子。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

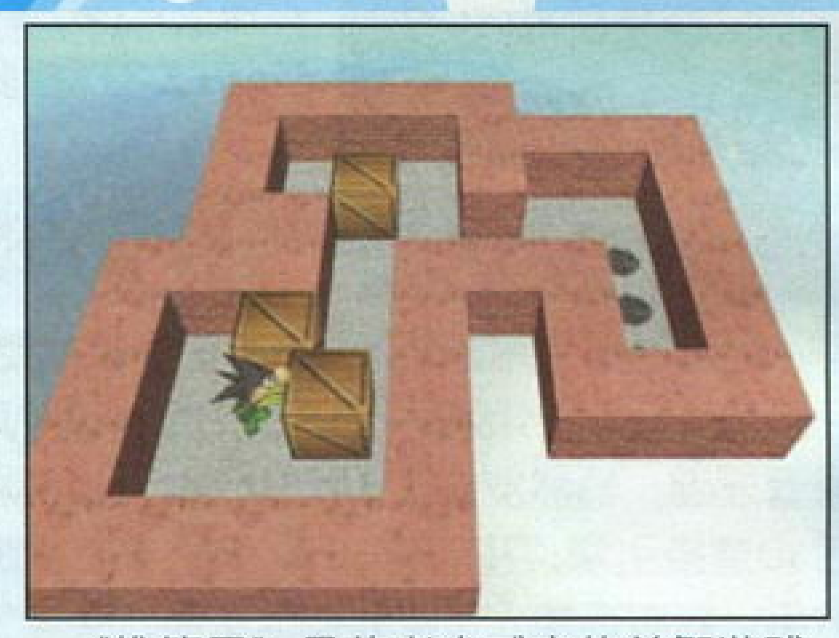
软件新闻

NitroTracker新版发布

NDS上的乐曲编辑软件NitroTracker于7月10日发布V0.4版。新版可以保存WAV格式的音乐，并加入了样本乐曲预览；文件浏览器可以记住最近打开的文件夹或文件；新版还改进了XM播放器，支持乐曲循环以及声音频道静音、独奏等功能。改进不少，专业不少，这就是新版NitroTracker给人的感觉，有音乐功底的玩家可以试试用它在NDS上编辑乐曲。

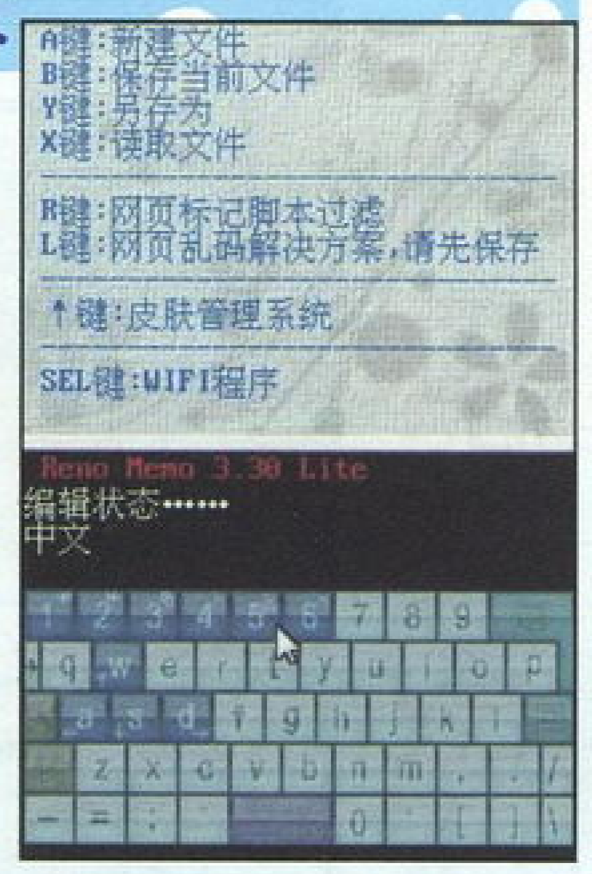


3D版《推箱子》出炉



《推箱子》是款老少咸宜的益智游戏，有着独特的魅力。时下，一位名叫Zalo的开发者将其移植到NDS上来，并将软件取名为《Rokoban》。Zalo还充分利用了NDS的3D机能，将游戏做成了3D版，在移动过程中可以改变视角。游戏开始玩家能够自由选择关卡，共有108关可选，菜鸟的话还是从第一关开始吧。游戏的规则与普通《推箱子》游戏相同，只要用十字键移动主角将箱子推到指定地点即算胜利。游戏中可以按START键调出系统菜单，按SELECT键则可以切换视角，有4种视角供选择。

Reno Studio暂停开发



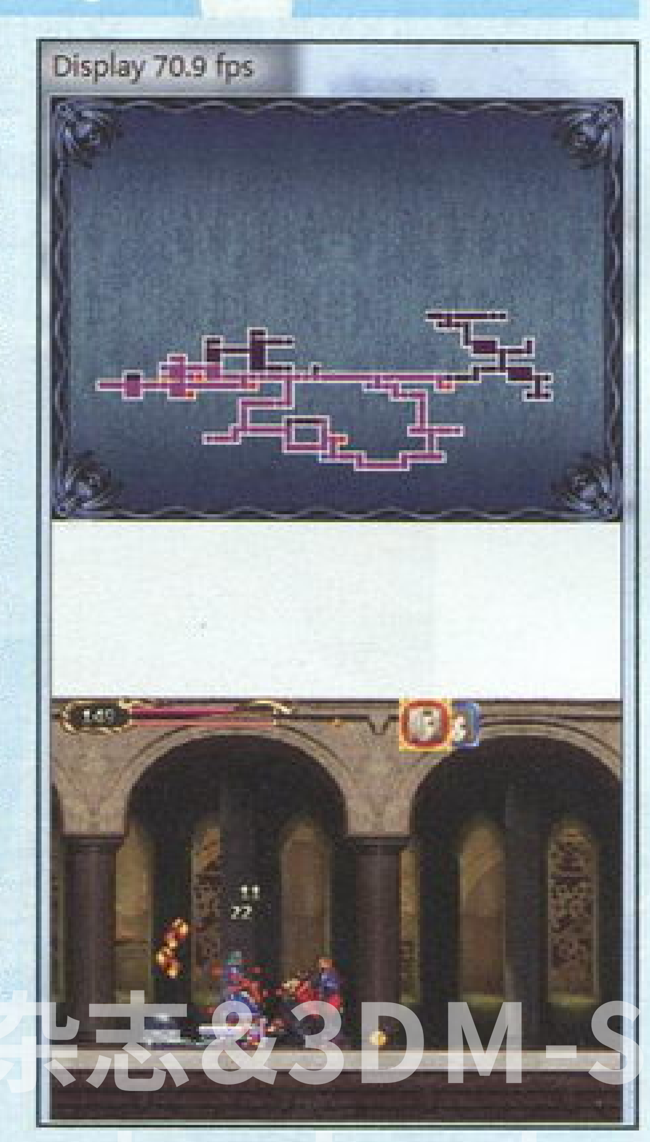
好不容易迎来了暑假，原本以为作者Willreno会加快Reno Studio的开发进度，没想到作者却有另一番打算。据了解，Willreno已经进入电玩网站开始了自己的暑期打工生活，从事NDS游戏汉化前的破解工作。作者表示由于工作繁忙，暑假期间，Reno Studio将会暂停开发。等到9月份开学后，再全心投入到Reno Studio的制作中去。原先预计在10月15日推出1.4版的计划不会更改，而且V1.3和V1.4版之间不会再有类似V1.31、V1.32的过渡版本。暑假期间，V1.3版用户依旧可以通过发送邮件至willreno@vip.qq.com的方式联系作者加入会员俱乐部并获取软件序列号。作者还开通了软件交流论坛，网址是http://rs.yayabo.cn，有兴趣的朋友可以去看看。

FAT Player MikMod新版推出

NDS上的音乐播放器FAT Player MikMod于7月5日推出V5版。新版采用了新界面，更加漂亮，并加入了重复播放和随机播放两种播放模式；支持了屏幕切换功能，修复了文件打开错误，文件列表中仅显示可以播放的音乐文件，另外文件列表页数显示的错误也已经解决。FAT Player MikMod支持的音乐格式不少，包括FAR、MTM、STM、S3M、XM、AMF、GDM在内的许多电玩音乐格式都能正常播放，我们需要将音乐文件放入烧录卡内存根目录内的Musics文件夹中。音乐播放中，直接点击具体文件开始播放，按B键可以静音，按START键可以切换上、下屏画面，按SELECT键则可以选择播放模式。

NeonDS新版公开

还记得那个名为NeonDS的国产NDS模拟器吗？自去年8月份放出V0.1.1版后一直杳无音讯。在7月4日，作者Ybat重返江湖，悄然发布了V0.2.0版。新版中用GLSL重新实现了3D渲染引擎，在支持GLSL的显卡上能获得较好的3D显示效果。新版还加入了视频捕捉功能，实现了2D背景中的马赛克效果，实现了RTC和内核参数设置。运行该版本软件，用户电脑需要配置支持OpenGL 2.0以上的显卡。7月12日，作者再度发布V0.2.1版，修正了V0.2.0版本在ATI显卡上渲染的问题。使用ATI显卡电脑的用户需要在模拟器配置窗口中Rendering method选项内选中ATI模式；当Limit 60fps选项打开时模拟器会自动跳帧，在低配置的机器上运行游戏可以获得较流畅的效果。模拟器支持按键自定义，用户可以点击Config中的Input Config选项改变键盘或者游戏手柄的输入映射。新版NeonDS的运行速度有所提升，但兼容性仍不是很好，很多游戏不能运行。但无论如何，我们都应该支持一下国货啊。





ColecoDS使用教程

知道Colecovision么？年龄稍大的读者可能对这台手柄类似电话机键盘的古董电视游戏机依稀有印象。Colecovision是上世纪80年代初美国玩具制造商Coleco公司发售的一款家用电视游戏机。Colecovision内置了8位元的Z80 CPU，机能不俗，能够实现比Atari2600更好的画面。当时一些热门的游戏，如《大金刚》、《宇宙侵略者》都推出过Colecovision版。Colecovision比FC更古老，但也采用插卡式设计，通过更换卡带的形式更换游戏。Colecovision最具特点的地方莫过于其手柄，手柄上有12个按键，除了0–9共10个数字外，还有*和#号。但事实上，游戏中并不需要如此多的按键，这些按键更多时候成了摆设。后来，Coleco还推出了名为Adam的家用电脑，兼容Colecovision的软件和一些周边配件。

软件名称：ColecoDS
软件作者：Alekmaul
最新版本：V2.1
相关网站：http://www.portabledev.com/pages/ds/jeuxdev.-perso/colecods.php

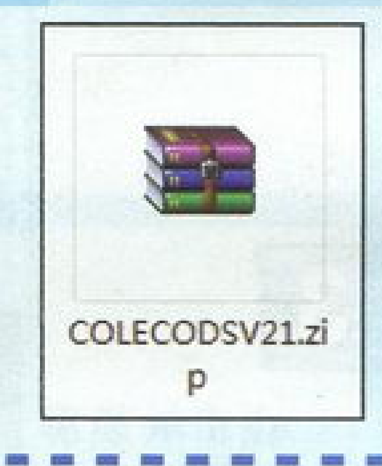


看了这么多，相信大家对Colecovision有了深刻的了解，也一定对它的游戏产生了兴趣。下面我们就来看看这款NDS专用的Colecovision模拟器吧。ColecoDS可以近乎完美地运行各种Colecovision游戏ROM，图像和声音均正常，效果相当完美哦。





从网上下载ColecoDS文件包并在电脑端解压缩。



2



解压缩后会得到的名为ColecoDS.nds、ColecoDS.ds.gba的两个文件。前者适合NDS端烧录卡，后者则适合老式的GBA端烧录卡。将文件拷贝到烧录卡内存或存储卡的根目录中。



将Colecovision的游戏ROM文件拷贝到烧录卡内存或存储卡的任意目录中。为了方便管理，建议新建一个目录存入ROM。Colecovision的游戏ROM后缀为.rom，推荐大家去古董电脑网站（网址为http://www.theoldcomputer.com）下载ROM。

Super-Action Baseball (1983) (alt).rom
SuperDonkeyKongJr.rom
Baseball.rom
Donkey Kong (16k) (1982).ROM
Wing War (1983).ROM
2010 - The Graphic Action Game (1984).rom
Frogger (1982-83) (overdumped).rom
Space Invasion (1998) (PD).rom
Escape From The Mind Master (1983) (Proto).rom







快速上手教程

1



打开NDS，找到名为ColecoDS.nds或ColecoDS.ds.gba的文件并运行。

2



首先出现软件LOGO，可以看到作者名称以及官方网站的网址。

3



点击触摸屏进入软件主界面。NDS上屏为游戏演示，这里还可以看到软件版本号。下屏则是系统菜单。用NDS的十字键移动光标，按A键确认。各选项功能如下：

英文	说明
Load Game	读取游戏ROM
Execute Actual Game	运行当前游戏
Redefine Keys	自定义按键
Language	改变菜单语言
Send Report	传送游戏报告

4



将光标移动到Load Game选项上，按A键进入文件夹列表。找到游戏ROM后按A键确定。

5



确定后，模拟器会回到主界面，将光标移动到Execute Actual Game上，按A键，游戏开始运行。

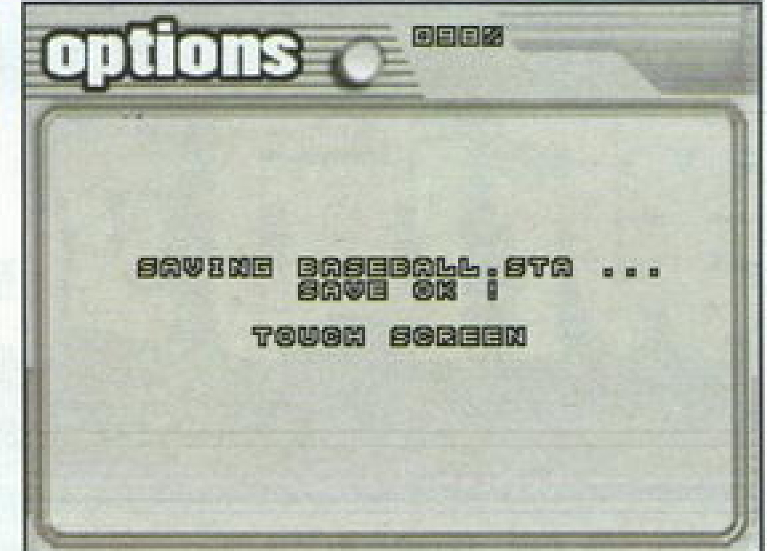
6

游戏运行时，上屏显示游戏画面，下屏则显示设置菜单。游戏中，用十字键控制角色移动，NDS的A、B键分别相当于Colecovision手柄的1、2键。其余按键可以直接点击触摸屏上的虚拟键盘。触摸屏上虚拟按键功能如下：



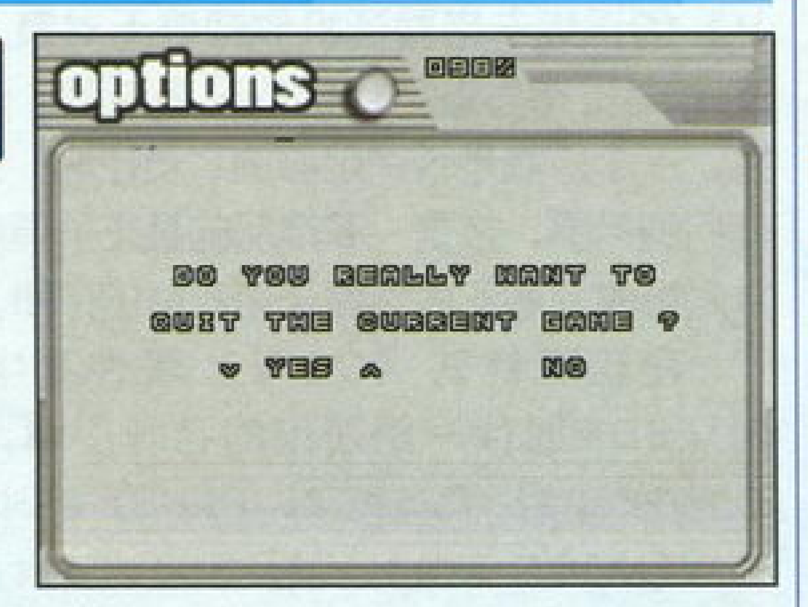
英文	说明
Reset	重启游戏
End Game	结束游戏，回到主界面
Save State	保存进度





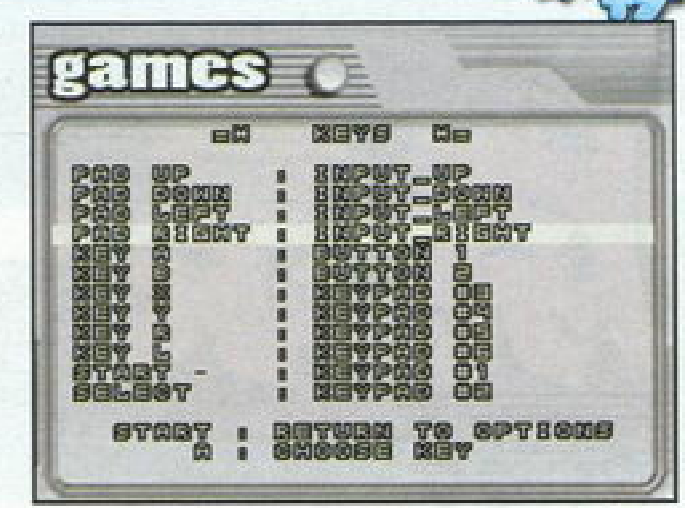
模拟器支持即时存档功能。游戏中点击下屏的Save State按钮，再点击Yes会将当前进度保存下来。





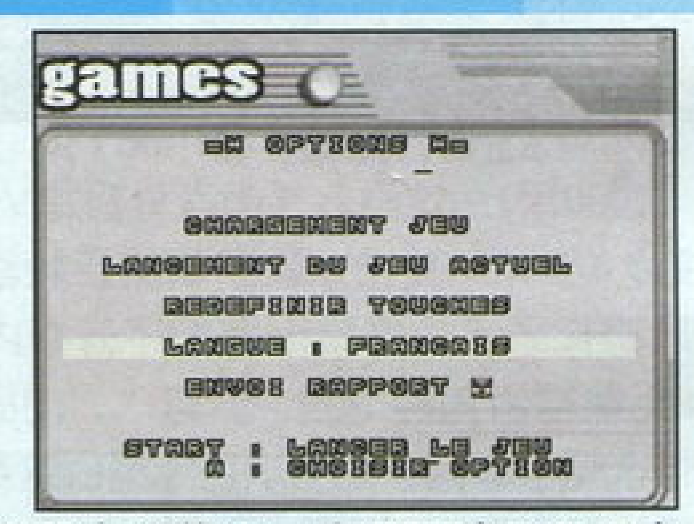
更换游戏时点击End Game，首先会出现提示界面询问是否退出游戏，选择Yes，然后再出现提示界面询问是否保存游戏，根据需要选择Yes或No后返回主界面。





如果对默认按键不习惯，可以在主界面中将光标移动到Redefine Keys选项，按A键进入按键自定义界面，更改按键设置。此时，用十字键将光标移动到要改变的按键上按A键，然后再按十字键的左右改变按键，按A键确定。设置好后，按START键返回主界面。





模拟器支持英语、法语两种界面语言，将光标移动到Language上，按A键在英语和法语之间切换。



如果你附近有无线热点，还可以通过无线网络将游戏运行状况发送给作者。在主界面中将选项移动到Send Report上，按A键确定，进入报告发送界面，用十字键的左右改变项目，按A键确定。项目内容如下：

英文	说明
Playable	能否运行
Speed	运行速度
Graphics	画面贴图
Sound	声音



ColecoDS操作简单并且界面漂亮，更重要的是对Colecovision游戏有着良好的兼容性。其实Colecovision上也有不少精品游戏，虽然画面简陋，但趣味性十足。如果你是位骨灰级玩家，那赶快在NDS上安装ColecoDS回味过去吧。

任天堂的E3发布会只能用失望来形容。不仅传闻中的第三代NDS了无踪影，大作也没见到几个。印象比较深的当属EA开发的滑雪游戏，让WiiFit有了新用武之地。至于对应Wii手柄的动作感应强化配件让人怀疑又是个圈钱工具，明明是Wii手柄本来就应当实现的功能，现在却要加个配件来提高精准度。如果越来越多的游戏支持这么个小玩意，你说买还是不买？老任自身也厚此薄彼，Wii消息不少，留给NDS的空间几乎没有，着实让广大掌机玩家心寒啊。

烧录卡新闻站

VOL.38

文 Raeca 编 米格

100%兼容神话破灭，烧录卡价值还看售后更新！



▲放倒了许多烧录卡的《DQ V》。

2008年7月17日，《勇者斗恶龙V 天空的新娘》的ROM发布，该游戏的正版验证机能彻底粉碎了不少烧录卡号称不升级内核便可100%兼容所有游戏的“谎言”，市面上所有烧录卡无一幸免，均无法正常运行这款游戏。于是为了在第一时间支持这款NDS上的经典大作，各大烧录卡厂商均针对新的正版验证机能进行了内核升级，以便让广大玩家们能玩到这款游戏。然而就在其他厂商忙着发布补丁的时候，此前口碑良好的R4烧录卡小组此次却毫无动静，截至完稿前（7月28日）官方内核依旧停留在4月24日所更新的V1.18版上，这三个月中发布的新游戏许多都无法直接通过此内核正常运行。

我们都知道，烧录卡是一种被动破解式设备，是永远不可能跑在任天堂官方加密手段前面的。只有任天堂才能完全掌握NDS的软硬件开发，并且任天堂自身可以在这个基础上不断创造新的加密手段。而新品烧录卡在上市一段时间内，基于已经破解了各种已知加密手段，确实能做到100%兼容，然而面对像《大合奏！兄弟乐队DX》的新型存档类型与《DQ V》的正版卡带验证机制却毫无对策，只能在ROM发布后进行被动的升级兼容。这样一来，一个厂商是否有足够的“责任心”去维护他们的产品，才是一款产品的真正价值所在，才是玩家们购买后能够长期收益的保障。

在这次针对《DQ V》事件当中，此前从GBA时代一路过来的老牌厂商，诸如EZFlash小组（EZ5&EZ5 PLUS）、Gbalpha小组(M3DS Real)以及Supercard小组（SCDSO），都表现出了厂商应有的积极态度，对产品负责到底，24小时内就在官方网站以及论坛发布了新版内核程序。而其他鲜有品牌积累的小厂商在捞到第一桶金后，面对残酷的市场竞争压力，内核更新方面就不那么积极，令人许多购买了产品的玩家感到无奈。所以建议广大玩家现在或是今后，选择购买或升级烧录卡产品的时候，尽量选择有品牌的老厂产品，而不要只是因为某些标新立异的功能去购买那些没有更新保障的新生品牌。因为这些没有品牌积累的新产品，谁也不能保证半年或是一年之后还能继续使用，还能更新内核来继续支持新游戏。



▲R4的内核停留在了4月24日的1.18版。

AceKard

厂商：AceKard

厂商网址：www.acekard.com

AceKard 2新内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：4.08 beta

AceKard小组于7月17日，发布了AK2烧录卡的最新版本内核4.08 beta。这次的更新修正了编号2472的《勇者斗恶龙V 天空的新娘》不能正常进行游戏情节和存档回滚的问题。针对此前的老产品AK R.P.G和AK+，Acekard小组声明还需要时间进行内核修改，希望玩家们能够耐心等待。



Supercard

厂商：Supercard

厂商网址：chn.supercard.cn

Supercard DS One 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：4.08 beta



Supercard小组于7月18日发布了Supercard DS One简体中文内核文件V3.0 SP4（0718）。这次的更新主要修正了编号0913、0989的《动物之森》、1981的《放课后少年》相应汉化版在补丁模式下无法运行的错误，并且修正了2472号《勇者斗恶龙V 天空的新娘》不能继续游戏的错误。由于该游戏有检测正版卡信息，需要在补丁模式下运行。



厂商：Gbalpha

厂商网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）最新内核版本：V3.9 X



电影卡（Gbalpha）小组于7月17日前后两次分别针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.9 X。

这次的更新主要针对部分游戏存档及读档发生的问题进行了修正，并且将自动中文名称显示对照支持到2474号NDS游戏ROM。本次更新升级内容如下：

解决了《大合奏！兄弟乐队DX》（编号2385）不能使用8Mb规格存档的问题；

解决了《里克与约翰 消失的两幅画》（编号2436）因存档初始化问题而在进入游戏画面之后不久死机的问题；

解决了《兰达岛》（编号2439）不能正常软复位的问题；

解决了《简单DS系列 Vol.41 THE 炸弹处理小组》（编号2452）使用软复位时游戏中用麦克风死机的问题，现在可以使用软复位正常游戏；

解决了《我的男婴儿宝宝》（编号2469）与《我的女婴儿宝宝》（编号2470）不能使用软复位的问题；

解决了《勇者斗恶龙V 天空的新娘》（编号2472）游戏情节不能正常进展的问题，现在可以正常游戏。

EZFlash

厂商：EZFlash

厂商网址：www.ezflash.cn

EZFlash V/EZFlash V PLUS 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.85a

EZFlash小组于7月17日针对EZ5以及EZ5 PLUS进行了内核升级，最新版本为1.85a，主要也是修正了编号2472的《勇者斗恶龙V 天空的新娘》加载死机以及序章不能通过正版验证的问题。





文 小超　编 米格

感应精灵

感应烧录卡R6 Gold功能测评

谈起动作感应，或许你首先会联想到任天堂的Wii，Wii作为一款次世代主机，并不以游戏业内普遍追求游戏主机机能的强大为卖点，不把提高画面输出质量作为其发展方向，而是选择了极具创新颠覆性的体感操作游戏方式来吸引玩家。那么同为任天堂旗下的NDS也是否能够享受到像Wii一样的体感游戏操控方式呢？现在，凭借Neo小组推出的R6 Gold这个神奇的功能已经可以实现。这款内置X，Y，Z三轴感应加速器的烧录卡R6 Gold之前我们就为大家做过介绍，但经过重新改良后的R6 Gold内核可不再像之前只能将感应操作应用于特定的自制软件，而是能将它用在普通NDS游戏中！究竟如何实现这样神奇的功能，下面就由笔者来为你介绍一下吧。

改进篇

首先我们还是从产品的包装说起吧，改进后的R6 Gold使用了市场上较为常见的硬纸包装盒，纸盒的通体为黑色主题，显得十分简约朴素。包装盒正面写着R6 Gold几个金色大字，字体的下面可以看到红蓝黄三种颜色的小球，它们分别代表了X、Y、Z三个感应轴向，表现出R6 Gold与众不同的三轴感应操控功能。在包装的背面，可以看到厂商用英文写明的R6 Gold主要功能特点，比如1：1的NDS原卡大小、可直接将运行Clean ROM、卡带内建8Mb存档空间、支持自制软件的运行、支持SDHC等等。从这里看出，新的R6 Gold主要在以下几个方面进行了改良：

1.硬件上，加入对microSDHC大容量存储卡的支持，满足玩家对超大存储容量的需求；
2.8Mb大容量存档空间的加入，使其在硬件上实现对《大合奏！兄弟乐队DX》这类新存档类型游戏的支持，获得更好的游戏兼容性；
3.改进后的内核在游戏兼容性上有所提高，存档备份等功能都有所加强，并加入金手指功能；
4.内核中还加入商业游戏的感应操作补丁功能，能够通过独有的感应模块来倾斜NDS操作游戏角色移动。

当然，这几点改进的重中之重就数最后一点了，通过这款烧录卡，我们可以用NDS来体验像Wii一样的游戏操控方式，大家是否心动了呢？不过这样的操作方式究竟手感如何，还是等我们评测完后再做定夺吧。

硬件篇

打开包装后，我们可以看到里面的配件非常丰富。除了R6 Gold的主卡外，还配有一个多功能读卡器（可直接读取SD和microSD卡）、一块SLOT-2端防尘卡大小的震动卡和一个可更换GBA卡大小的震动卡卡壳。



▲R6 Gold全黑色的包装看上去简单大方。

首先我们来看下里面附赠的多功能读卡器。读卡器整体采用白色硬塑制作，体积虽然有点大，但做工精细。它的侧面有两个插口，可以直接插入SD卡以及microSD卡，你可以直接将microSD卡插在上面，也可以通过卡套转接成SD卡插在上面。此外，读卡器在插入电脑USB接口后，如果microSD卡或SD卡读取正常，那么右上角的蓝色LED指示灯会点亮，通过这点我们也可以简单地判断卡的好坏。接下来再看一下产品附赠的震动卡。震动卡和读卡器一样采用了白色的外壳，其插入主机的金手指部分直接裸露在外面。震动卡默认采用的是NDSL大小的SLOT-2外壳，不过如果你是一位NDS用户也不用担心，因为卡带的包装中还附赠了一款标准GBA卡大小

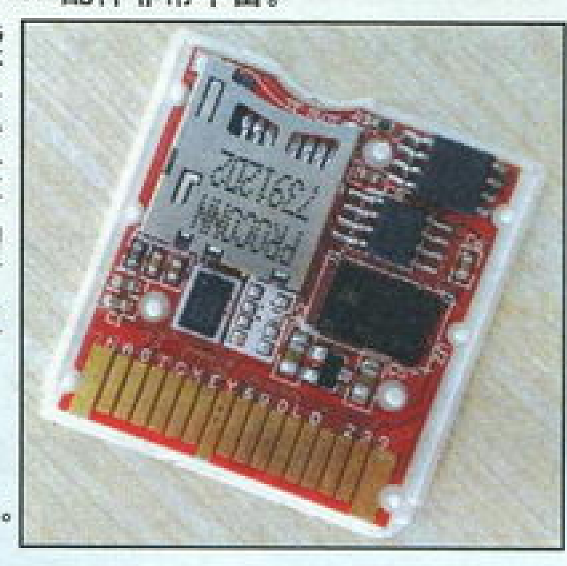
的SLOT-2震动卡外壳，外壳后面还暗藏着一个螺丝刀，玩家可以方便地自行更换震动卡卡壳。

最后我们还是来看一下R6 Gold主卡的做工吧。R6 Gold同包装中其他物品一样，采用了白色主色调的模具进行制作，microSD卡插槽使用了最为普遍的弹簧式设计。卡的正面贴着与包装上一样的LOGO标签，用手摸标签就可以感觉到R6 Gold主卡上的“天窗”，本来SLOT-1烧录卡由于空间狭小，开“天窗”将芯片裸露在外就是很常见的设计，R6 Gold还要在烧录卡里再植入一个感应模块，因此采用天窗式设计也是情有可原的。

拆开烧录卡带，首先能够看到R6 Gold的主控芯片，然后就是PCB线路板上各种芯片，其中还包括了X、Y、Z三轴感应加速器。值得一提的是R6 Gold还装有了一个蓝色LED闪灯，当我们把它插在NDS主机上使用的时候，在读取游戏数据时这个LED灯就会在NDS的背部闪耀蓝色光芒，看上去相当别致。




▲R6 Gold配件非常丰富。


▶R6 Gold做工相当精细。

软件篇

R6 Gold同样采用了microSD卡存储引导内核的启动方式，而产品中并没有附赠内核光盘，因此使用前我们还需要先登陆官方网站下载最新的R6 Gold内核，官方网址为：http://www.neoflash.com。到笔者完稿之日，最新的内核版本为R6_motion_menu_v3.1.1958，下载后将其解压缩，复制到microSD卡根目录下即可。内核中还整合了R6 Gold专用的MoonShell软件，从而使R6也具备了丰富的多媒体功能。复制完内核，再将NDS ROM复制到microSD卡任意目录下，就可以开始R6 Gold感应游戏之旅了。

平淡素雅的界面

R6 Gold的烧录卡界面沿袭了NeoFlash系列的设计传统，上屏是以白色为背景的Neo小组LOGO，下屏则为烧录卡的主系统菜单。在系统菜单中我们可以看到游戏ROM的预览图标、名称和制作厂商、存档类型等信息。R6 Gold的存档方式不同于其他烧录卡采用的后台补丁直写microSD卡的模式，而是由烧录卡判别游戏存档类型后使用硬件存档芯片保存进度，而在下次更换游戏时将存档备份在microSD卡上存储。当然，作为一款内置三轴感应加速器的烧录卡，R6 Gold的界面也有其独特的地方。在上屏我们可以看到一个彩虹圆环，这个圆环会随着NDS的倾斜而移动，如果你猛烈晃动NDS的话，那么这个圆环的上下移动速度也会随之加快。不过这个彩虹圆环并不是感应操作在菜单中的惟一体现，当你把NDS主机旋转立起后，你会发现R6 Gold的菜单也会根据你的旋转而立起，使用过Nokia N95、N82手机的朋友一定会对这样的感应功能非常熟悉吧。Neo小组通过三轴感应把这种操作方式移植到了NDS上也算颇有新意。



▲烧录卡菜单上屏是大大的LOGO，而图中的彩虹气泡则会根据主机倾斜状态进行移动。



▲一旦NDS主机被竖起，R6菜单也会跟着转向。

方便易用的功能

再强大的硬件也需要一个完美的软件系统来配合，之前的R6 Gold虽然内置了X、Y、Z三轴感应加速器这种新奇的硬件，但就是因为缺乏软件的支持，这么好的感应功能却只能用在一些毫无实用价值的自制软件上实在让人惋惜。不过现在随着R6 Gold对Clean ROM、microSDHC大容量存储卡以及金手指功能的支持，作为烧录卡它的功能已经比较完善。当存储在microSD卡的某个游戏ROM能在内核金手指库中检索到金手指代码时，这个游戏名称下方就会显示“Cheats”的字样，选中它按X键，我们就可以进入金手指选择菜单了。在这个菜单中，按A键选中需要开启的金手指条目，最后再按B进行保存退出，之后加载游戏就会发现金手指功能已经成功激活了。不过R6 Gold在游戏兼容性的表现上实在很一般，经常会出现游戏存档错误或游戏启动死机的问题，与R4、M3DSR等主流烧录卡相比恐怕只能作为备用烧录卡来使用。但R6 Gold最主要的卖点并不在于强大的游戏兼容性，而是给普通游戏所带来的革命性操作模式。



▲简洁的烧录卡菜单界面。

Neo Menu - 3.1.1958 (C0)

. Unlock All Nitro Courses
. Unlock All Retro Courses
. Unlock All Characters, Cars and Classes
. Freeze Time
. Start for Final Lap
. Always Shy Guy
. Play As Shy Guy (Hold Select While Loading a Circ
. Virtual D-Pad Patch
. Paddle Controller Handler
. This will put crazy sounds into your game
. Long and thin karts [North America]
+ Engine CC codes
+ Size Modifier Codes
+ Gravity Defying Codes

www.NEOFLASH.com

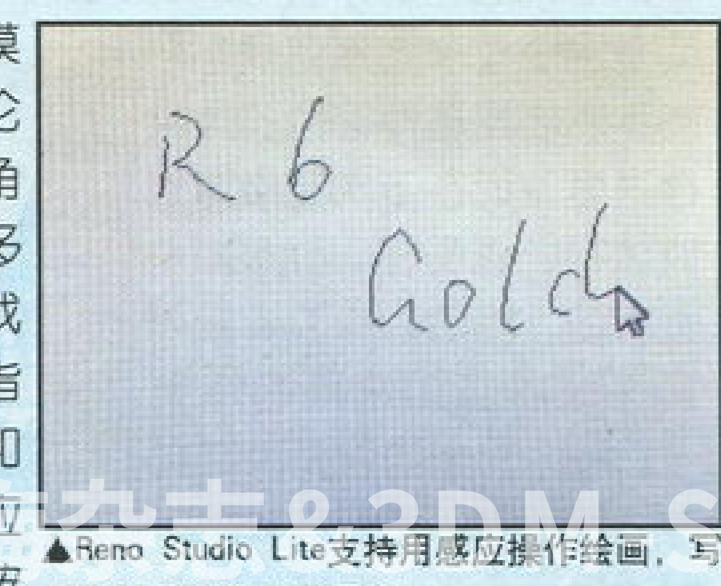
▲按下X键就能进入金手指菜单。

锐意创新的操作

R6 Gold作为一款内部搭载X、Y、Z三轴感应加速器的烧录卡最大的特点莫过将这项功能运用到自制软件和商业游戏中。对于自制软件，《掌机王SP》的老读者应该不陌生，Pocket Physics这款口袋物理学软件就是专门针对它设计的。软件采用了蜡笔风格的画面，玩家可以通过触控笔在下屏绘制出各种物体的简易图像，之后软件就会为这些“图像物品”模拟各种物理现象。比如说在斜坡上画个小球，小球就会沿斜坡滚下。当然这只是普通烧录卡的游戏方式，使用R6 Gold我们会发现更大的乐趣。你可以在空中任意画出一个小球，这时这个小球就会随着NDS主机的倾斜方向进行自由落体运动，如果把NDS倒转过来，小球也会跟着NDS所倒转的方向落下，这使得软件的模拟不仅仅局限在固定的单边重力和反弹模式下，而会根据主机的旋转出现更多的动态现象。

此外，NDS玩友所熟知的国产中英文记事本软件Reno Studio Lite也能够支持R6 Gold的三轴感应操作。在软件的绘图模式中，玩家可以按住下键，此时向任意方向倾斜NDS，屏幕中的绘制光标就会随着NDS旋转进行移动，我想通过这种感应游戏模式来进行绘画，相信大部分朋友还是没有尝试过吧，感觉很新奇哦。

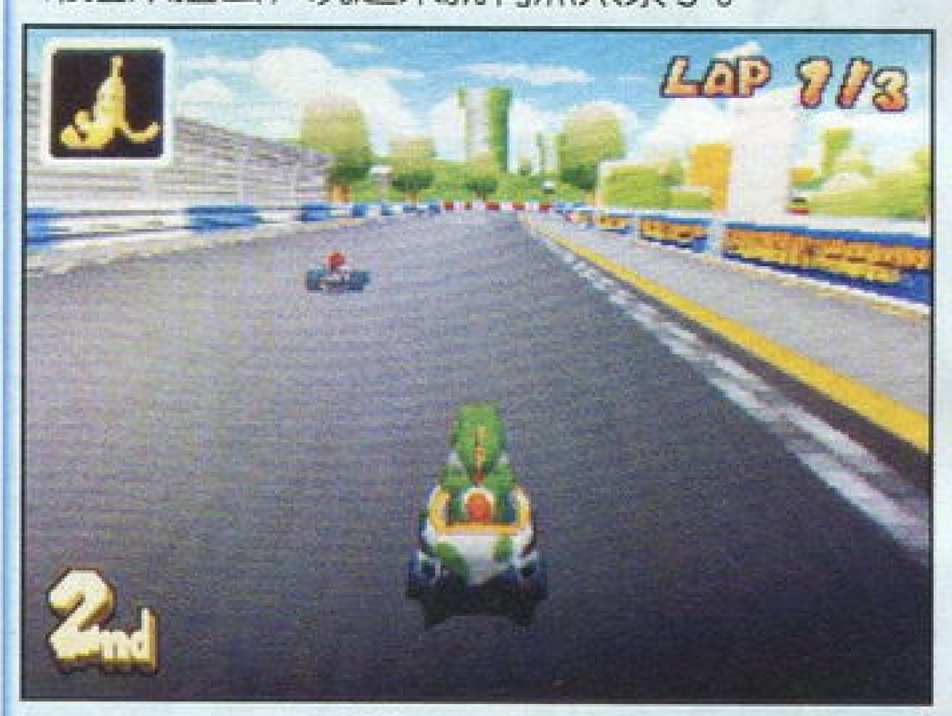
下面笔者就来为大家介绍R6 Gold的重头戏——商业游戏实现感应操控功能。通过R6 Gold的内核补丁，我们可以将任意游戏中的十字键方向操作替换为倾斜NDS主机的感应操作，从而改变游戏的操控方式。R6 Gold的感应操控方式主要分为两种，首先第一种为十字键数字操控模式（D.motion），我们在开启该模式后，可以向任意方向倾斜NDS来替换游戏过程中的方向按键操作，而数字模式下不论你倾斜角度有多大，游戏获得的指令都将和按下对应方向按



▲Reno Studio Lite支持用感应操作绘画，写几个字母都很不容易呢。

键相同，并没有程度上的区分，只有“按下”与“松开”两种情况，它的优点是反应灵敏，缺点是操作方式还是不够直观。而第二种控制方式则是十字键模拟操控模式（A.motion），在该模式下，感应过程会进行细化，R6 Gold会根据使用者倾斜NDS的幅度来对游戏中方向键灵敏度进行处理，倾斜的角度越大则在游戏中改变方向的幅度越大，反之，如果稍微改变一下角度则在游戏中就只有轻微缓慢的改变，这种模式更适合那些对操控精度要求苛刻的游戏，如赛车类游戏。除了以上介绍的两种主要模式外，针对《超级马里奥64DS》和某些特定的游戏，还存在着第三种操作模式——触控模拟操控模式。此种模式是针对NDS上某些通过触摸屏模拟类比遥杆的个别游戏特殊设计的，比如《超级马里奥64DS》，在NDS上我们就可以通过点击触摸屏来实现精确操作，点击触摸屏中间位置，你就会发现人物移动得很慢，而点击屏幕四周，人物就会快速移动，这种模式让游戏操作更加精确，弥补了NDS本身没有摇杆的不足。而第三种模式则是将这种独特的触控操作与R6 Gold的感应操作进行映射，通过感应操作实现与摇杆相同的精确操作。对这些特定的游戏我们选择D.motion进入后，按住L、R或者十字键左就能开启该模式了。松开按键感应操控模式就会立刻停止，切换非常方便，使得游戏的操控度大大提高。下面我们就来通过几款游戏实际感受一下吧。

首先笔者选取的测试游戏就是刚刚发售不久的《合金弹头7》。在烧录卡主菜单按下Y键，下屏顶部字幕最右方的模式文字就会发生变化，再按一下Y键切换为D.motion十字键数字操控模式），然后按A键加载游戏，需要注意的是某些游戏的存档补丁会和感应操作补丁冲突，如果加载失败，下次加载时就一直按住SELECT键取消存档补丁试试。《合金弹头7》就需要按下SELECT关闭存档补丁，当我们看到SNK的LOGO后就可以松开SELECT键正式开始游戏了。第一次以感应操作控制游戏往往会很不适，因为NDS稍微倾斜一下，游戏选单的光标就会跳来跳去，折腾半天才把光标移动到开始游戏按钮，平稳地放好后才能进行选择。看来要是用感应操作玩起文字AVG游戏可是有罪受了，当然本来也并不是每个游戏都适合感应操控模式。还是继续我们的《合金弹头7》，整个游戏过程中我们可以不按十字键，只通过倾斜NDS就完成前进、后退和瞄准方向的操作，左右倾斜NDS控制游戏人物跑动，玩起来还是蛮有意思的，起初不太适应，但上手后还是很不错的，而且R6感应操作的反应速度很快，没有操作延迟现象，这一点还是很不错的。由于使用D.motion模式，略微倾斜主机就人物就可以移动，因此不建议玩得时候把NDS倾斜太多，那样脑袋还要追着屏幕扭来扭去，玩起来就有点太累了。



▲用R6体验另类《马车》玩法。

接下来笔者又尝试了《马里奥赛车DS》，这次运用了A.motion（十字键模拟操控模式），进入烧录卡主菜单后选择游戏，只需按一下Y键就可以切换为A.motion模式了。和刚才D.motion加载游戏的方法一样，点击A键并按住SELECT键成功启动游戏。因为《马里奥赛车DS》这种竞速游戏对操作要求十分高，因此采用高感应精度的A.motion显然更合适，游戏中倾斜NDS角度小，赛车转弯方向也就越小；如果倾斜NDS角度很大，那么赛车转弯也就越急。不过要想甩尾，就要把NDS左摇右晃的，看屏幕就有些费劲了，但玩起来却别有一番滋味。

总评篇

R6 Gold凭借三轴感应技术，给NDS带来了新玩法。但由于ROM兼容性、易用性等方面还存在着问题，还只能作为备用烧录卡使用，而对于想要尝试新鲜操作方法的玩友而言，买块试试也是不错的选择。



最近编辑部里最热门的游戏恐怕就数俗称“刀魂”的《灵魂能力Ⅳ》了，一到下班时间就有成群结队的人挤在一起比试，某有钱人还专程买了台PS3回家练习。不过我却是一个人天天奋战《罪恶装备》里的故事模式试图收全图鉴，虽然遇到不会用的角色时也会抓狂，不过也算玩得不亦乐乎。独乐乐？众乐乐？其实只要有乐就好。



高达 激战宇宙

日版　ガンダムバトルユニバース　秘技



这次的《高达》制作得比较有诚意，大幅强化剧本，加入新系统等变化都让老玩家欢喜不已，能继承前作存档也让玩家更加方便地体会到新要素。这次官方公开的EX关卡密码虽然看起来没什么规律，但是如果竖着读的话，就是动画中的一些名台词哦。

○关卡密码

和前作一样，在游戏的主菜单中有输入密码的选项，输入密码后就能得到一些EX关卡。完成全部EX关卡后还会出现最终的EX关ラストシューティング，将这一关通过之后就可以用High-ν了！

关卡	密码
时代の狭间	いたサみし
あれはいいものだ	ちいぽんか
νの血统	ぱきテなし
ザククロニクル	んよンのこ
ガンダムユニバース	うくがちれ
湖の秘密	まてはかは
若き彗星の肖像	くきならナ
天空の海贼たち	つにをがン
空飞ぶサクサム	かもつガセ
ファミ通编集部の乱	えのけンン
苏る黒い三呗星	るをてダス
电击ファイト	んみいムだ
电击の花园	だろるに!

○练习奖励

完成所有的练习任务后，所有机体都会得到200pt的奖励。

NDS

合金弹头7

日版　メタルスラッグ7　秘技

○想看教官？

在训练模式里，教官小姐对玩家的教导可谓是循循善诱，让玩家感觉很贴心，不过在那个硕大的对话框遮挡之下，我们平时只能看到教官小姐的脸。其实这时如果按住X或Y键不放，就能让对话框暂时消失从而欣赏下她的身材了。

○修理车辆

游戏中补充车辆HP的汽油很少见，那车辆快爆了就没办法了吗？其实如果玩家用的是塔玛，那就可以下车在旁边使用特殊攻击，塔玛踹车时车就有一定几率回复HP（或是降低HP……）。要注意的是，这一招对第3关那种双臂都是机枪的车辆无效。



下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 合金弹头7

日版 メタルスラッグ7 金手指

○ GameID：YM7J 6C39B2B3

99命	无敌	接关数99
220F8D97 00000063	220F8B18 000000FF	2223FEBC 00000063

手榴弹99个	弹药数最高	全关卡出现
220F8B51 00000063	120F8B54 0000FFFF	220F51E8 00000007

NDS 勇者斗恶龙V 天空的新娘

日版 ドラゴンクエストV 天空の花嫁 金手指

金钱999999
0209BB9C 000F423F

存款999999
0209BBA0 000F423F

代币999999
0209BBA4 000F423F

徽章999999
0209BBA8 000F423F

战斗获得金钱999999
0209BB94 000F423F

同时有三位新娘
0209CA50 00000004
0209CF6C 00000009
0209D488 0000000A

战斗获得经验9999999
0209BB90 0098967F

按SELECT获得全道具
94000130 FFFB0000
D5000000 00630001
C0000000 000000FE
D6000000 0209BBBC
D4000000 00000001
D2000000 00000000

敌人图鉴全开
D5000000 0000FFFF
C0000000 0000000C
D7000000 020D251C
D2000000 00000000



NDS 火影忍者 疾风传 激突！ 鸣人VS佐助

日版 NARUTO—ナルト— 疾风传 激突！ ナルトVSサスケ 金手指

○ GameID：CNSJ 680002AA

关卡全开	生命无限	查克拉无限
12121D1A 00000101	B2123464 00000000	B2123464 00000000
02121D1C 01010101	D9000000 00000010	D9000000 00000018
22121D20 00000001	D6000000 00000014	D6000000 0000001C
	D2000000 00000000	D2000000 00000000

全人物出现	时间无限	援护无限
12121D3E 0000FFFF	02123708 FFFFFFFF	221236E7 00000009
22121D40 000000FF		



江西恐龙 广州

刚结束的E3让笔者大跌眼镜，估计不少读者也有这种感觉——PSP和NDSL的新机型完全无任何消息！如此一来，国内游戏市场可以确定的一件事就是PSP和NDSL销售情况将不受到任何影响，笔者之前还期望新机型的公布能使旧机型的PSP和NDSL降价，但现在这个期望是泡汤了。

值得留意的是，E3闭幕之后。网络上便传出几张新款PSP的照片，也就是所谓的3000型PSP。照片的真假笔者不得而知，不过以我的估计，新款PSP确实是有的，只不过其造型改变并不是我们想象中那么大而已，而且SONY似乎也不想在E3宣布这一消息，可能是E3的份量已经大不如前。那么SONY会不会是打算在TGS展的时候正式公布此消息呢？让我们拭目以待。

让我们看看广州的游戏市场里各大掌机的销售行情是如何。据笔者了解，目前最新款的PSP-2000型已经改良了CPU的设计，使得神奇电池无法正常使用，这意味着PSP将进入新一轮无法破解的局面。如果留意过PSP以前行情走势的读者一定记得，每当SONY推出新系统无法破解的时候，老款能破解的机器总是卖得很贵。因此笔者预计当无法破解的PSP-2000大量上市之后，一定会让现有的价格略有提升，从1300元涨到1350元甚至1400元是很有可能的。

幸运的是，到完稿日为止这种无法破解的机器还没有大量出现在游戏店里，黑色、白色、银色三种颜色的机器降到1280元，雏菊蓝、薰衣紫、薄荷绿的价格都为1290元，深红色价格为1380元，并且买机器可享受免费刷机的服务。大家如果正计划购买PSP，可以趁着现在“天下太平”的时候入手了。万一大批无法破解的机器上市，就会出现像Xbox360现在这种价格高涨局面。

记忆棒方面，有两点值得留意的地方。其一是容量为7727M的8G组装记忆棒，批发价格降到了192元，这样的超低价格实在让玩家欢呼不已。据了解这类记忆棒在网络上的邮购价格大约在220～250元之间，在实体店里的售价大约为240～300元之间。其二是最近新推出了一种容量为7773M的高速8G组装记忆棒，这种高速卡的外观特征是卡的正面右下角有MARK2字样，写入速度可以达到5～6M左右，读取速度约8M。整体来说这种高速卡的优点就在于写入速度快，而缺点是读取速度比原先7727M的慢了2M，不过经测试大部分游戏都可以顺畅运行。目前这种记忆棒的批发价格为200元，网络邮购价大约在240～250元之间，实体店里暂时没有看到有售。



▲购买时请认准右下角的MARK2标志。

NDSL方面行情没有太大变化，行货IDSL售价仍旧为1035元，新版R4已经高调上市，网络上看到许多广告，不过实体店里暂时没看到现货，也许是各地的到货速度存在差异。

笔者最近由于工作变动，将要离开广州前往福州发展（江西恐龙→广东恐龙→福建恐龙……汗），因此本次广州部分的市场扫描将会是本人的最后一次。感谢《掌机王SP》所有编辑以及所有读者对笔者的支持，以后我还会继续用其他文章支持《掌机王SP》，大家再会了！



刚刚结束的E3展基本上从一开始就变成了“《FF XIII》跨平台发布与讨论大会”，除此之外就是一些例行公事的新视频、新标题的预告，而大家所关心的PSP及NDSL两大掌机都是按兵不动，既没有什么震撼的软件发布，也没有流出关于新机型的官方消息，实在有点让人遗憾。

半个月来PSP-2000价格变动微弱，随奥运会出台的各项针对性政策还没有对游戏市场产生多大的影响，可能是身处皇城的北京商家已经习惯了各式各样的“全民运动”，只要生活还在继续，生意就还得继续下去。PSP-2000配8G组装记忆棒的价格大抵稳定在了1700元左右，而且除了红色和哑光铜色以外，其他颜色已经没有了价格差异。而对于比较喜欢联机游戏的玩家来说，购买150元左右的战卡也是增加游戏乐趣的不错选择。完稿前收到最新消息说PSP-2000的新主板将无法用神奇电池进行刷写，恐怕很快就要出现大幅度的涨价了。

iDSL方面由于金士顿2G TF卡的降价，现购买一套套装（含主机、烧录卡、TF卡、贴膜、包）的价格在1350元左右，已经算是质优价廉了。R4烧录卡的仿冒品已经在市场上普遍出现，而且还很受商家的青睐，毕竟在批发价上仿冒品有着更大的优势，这对于R4的厂家来说确实是一件比较无奈的事情。



前段时间PSP-2000的七款颜色基本都保持在1280元左右，甚至有人以为会跌破1200元的大关。但是自从有消息放出说PSP-2000的4.01官方系统将不能刷机后，PSP的价格就开始一路飙升。近日笔者走访的几家大型的电子市场，了解到普通颜色：黑色、白色、银色的PSP-2000已经涨到了1350元，而彩色系列：雏菊蓝、玫瑰粉、和薰衣紫的价格为1450元。另外还有一件值得注意的事情就是笔者听说最近市面出现了一批翻新机器，是原装的主板加上组装的外壳，但做工相对比较差，目前这种翻新机的版本主要集中在PSP-2001（美版）、PSP-2003（英版）两种身上。在这里提醒各位读者，购买美版和英版的PSP-2000的时候一定要仔细甄别。

记忆棒方面，Sony组装超高速棒MARK2上市，笔者第一时间入手并做了测试。从外观上来看，它的外壳要比之前的稍微宽厚一些，不过这并不影响使用。接着是玩家最关心的速度问题了，经过测试后得知8G MARK2组棒的读写速度分别达到了6.1 M/S和4.8M/S；而4G MARK2组棒的读写速度则为8.3M/S和7.5M/S，还是比较令人满意的。最后是兼容性的测试，笔者把CSO、自制程序、MP3、MP4等文件全部拷进了棒子里，发现全部都可正常运行。目前了解到，这种MARK2记忆棒还没有大批量供货，所以只有少数的电玩店有售，而价格也比普通的组棒要高，8G MARK2为320元，4G MARK2售190元。

在最后再来说说我最喜欢的NDS，最近iDSL/NDSL的价格都一直保持得非常稳定，在PSP疯狂涨价的时候，红黑的NDSL却小幅降价，价格大概在1060元。还有就是神游的蓝黑色iDSL也到货了，价格和其他颜色一样，都是1020元。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	江西恐龙	1280	—	1035	1050	—	220	120
广东深圳	久圣电玩	1450	—	1040	1050	—	220	120
北京	绿洲电玩	1300	—	1030	110	500	280	140
陕西西安	快乐多电玩	1350	—	1020	—	420	320(M2)	190(M2)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1200	—	1100	—	350	180
福建厦门	快乐多电玩	1380	—	1080	—	—	240	140
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1150	1050	1050	—	240	120
哈尔滨	鑫星电玩	1360	900(翻新)	1030	1000	—	260	130
天津	MARS(战神)	1350	—	1050	—	—	240	180

硬件短消息

栏目主持 米格

本届E3，最让人震惊的消息莫过于《FF X Ⅲ》的叛逃。虽然最近SE对微软频频示好，但没想到连顶梁柱型的作品都愿意贡献出来。《蓝龙》、《失落的奥德赛》……微软的RPG战略已经卓见成效，XBox360上的RPG数量本来已经压倒性地多于PS3，再加上《FF X Ⅲ》，恐怕用户购机时真要再三考虑了。只是期待DVD版的《FF X Ⅲ》和蓝光版的《FF X Ⅲ》不要因为容量问题品质相差太远。下面看看暑假期间有什么好玩的周边吧。

PSP-2000用电池手托握把

文 就爱360

品名：イージーグリップP2
种类：配件
出品：ゲームテック
对应机种：PSP-2000
官方价格：980日元

索尼为PS系电视游戏机配备的DualShock手柄，依据人体工学设计，手感十分不错。那玩PSP游戏时，能否也能获得使用DualShock手柄的良好手感呢？给PSP加上一个“电池手托握把P2”就成。“电池手托握把P2”专门为新型PSP-2000量身定做，形状与DualShock手柄类似。产品在不少地方做了改进，比如开关、耳机插孔、UMD光驱等地方都留了凹槽，方便玩家操作。电池手托握把P2还支持安装2200毫安的大容量电池。另外背部由一根塑料支撑，可以将PSP架起来放到桌面上。产品材质为ABS工程塑料，做工精细，重量为85g，追求手感的朋友可以考虑购入。







PSP-2000弱点保护膜

品名：プロテクターキット
种类：充电器
出品：Cyber
对应机种：PSP-2000
官方价格：780日元



PSP正面屏幕和背面UMD光驱处的圆环是最容易磨损的地方。本次我们介绍的弱点保护膜产品则可以让你很好地保护PSP这两个地方。弱点保护膜是PSP-2000专用保护膜，分为屏幕保护膜和后盖保护膜两部分。弱点保护膜并非粘贴上去，而是直接套上去，用户能够方便地取下来。弱点保护膜的透明度很高，如果再配上PSP-2000专用保护壳，那就更完美了。

NDSL用迷你充电器

品名：パワフルチャージャー
种类：充电器
出品：トイテック・インターナショナル・ジャパン
对应机种：NDSL
官方价格：2310日元

上辑我们介绍过NDSL用的便携式充电器，可有些朋友还是觉得体积太大了，这次我们再介绍一款更加迷你的充电器。这款迷你充电器专门为NDSL设计，充电接口无法更换，可以说是个不小的遗憾。产品依旧采用7号电池作为电源，但只需两节。充电30分钟的话，NDSL在屏幕亮度设为最大、声音设为最大并开启无线网络通信的情况下可以游戏50分钟，而如果亮度设为最低，音量设为最小并关闭无线网络通信的情况下则能游戏3.5小时。迷你充电器最大的亮点在体积上，电池盒宽度为6cm，厚度为2cm，更加适合随身携带。







NDSL盔甲保护壳

NDSL外表不耐脏也不耐滑，给它穿上一件盔甲，我们就不用担心它会受到伤害了。这款盔甲保护壳是Capdase（卡登仕）新近出品且出口日本的NDSL专用外壳，与NDSL机体贴合十分紧密。产品整体轻薄，重量只有58克，完全不影响游戏手感。在侧面开关处、耳机插孔处等地方都预留了空槽，不将“衣服”脱下一样能进行充电、开关机等操作。产品的金属质感看起来很养眼，更有银色、蓝色、紫色等6种颜色可选。

品名：Alumorメタルケースforニンテンドー DS Lite
种类：保护壳
出品：Capdase
对应机种：NDSL
官方价格：2520日元



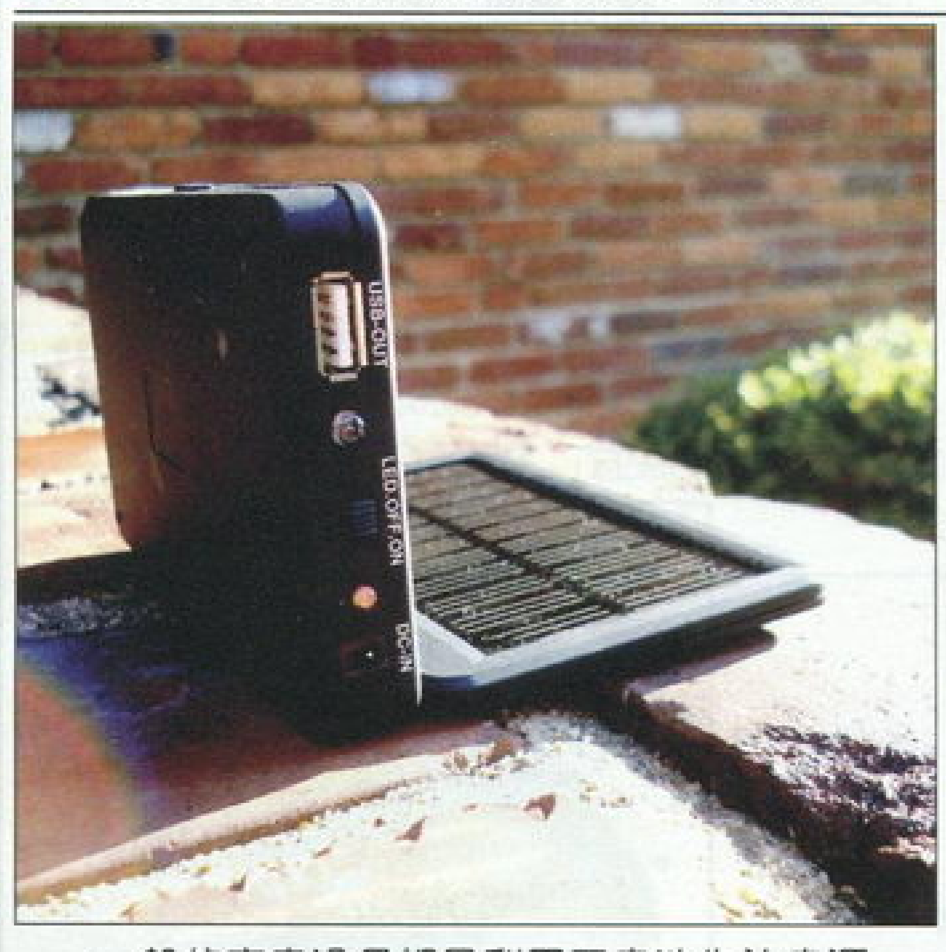
卡哇伊触控笔

品名：タッチペン&スタンド
种类：触控笔
出品：トイテック・インターナショナル・ジャパン
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：630日元



是不是觉得NDS触控笔样子呆呆的不够可爱？这款造型可爱的产品绝对能改变你对触控笔的看法。这只蓝色的触控笔上绘有可爱的卡通图案，设计上也很合理，长度为10cm，与普通签字笔同样粗细，无论是大朋友还是小朋友都很适合用它在NDS触摸屏上点点画画。触控笔下端还有防滑条纹，上面有挂绳孔。最特别的是产品附带了一支笔座，高度为1.2cm，不用时可以将触控笔放进去。如果你经常在固定的地方玩NDS，大可以将产品摆到桌子上，不用害怕忘记携带触控笔了。

多功能太阳能充电器



品名：Universal Solar Charger
种类：充电器
出品：Brando
对应机种：NDS/NDSL/PSP-1000/PSP-2000
官方价格：69美元





一般的充电设备都是利用干电池作为电源，但如果没有电池怎么办呢？想想无处不在的太阳吧。对，利用阳光充电！这款多功能充电器就是一款使用太阳能这种绿色能源的产品。产品的外观像一本书，打开后中央为太阳能光电板，可以吸收阳光转化为电力。通过更换不同的充电接口，它能够为不少电子产品充电，像NDS、NDSL、PSP等掌机，另外还有诺基亚N72、N73等手机，一定会成为新一代环保主义数码控的最爱。

SP评测室

文 寰仔

掌机包包的选购对于许多女性玩家而言，保护功能往往次之，最重要的是包的色彩和款式。而本辑内容中我们就要为大家介绍一套款式丰富的保护包产品。另外，还将为大家介绍一款黑角多功能影音支架套装，它还将作为本辑抽奖奖品三等奖送给幸运的玩友哦。

品名：多功能影音支架套装
种类：底座
出品：黑角（BLACKHORNS）
对应机种：PSP-2000、iPod、iPhone
建议零售价：55元
推荐度：★★★☆☆

PSP凭借优秀的影音功能，早已成为玩家的掌中影院。说是掌中影院，但要天天把它举着看动辄两个小时长的电影确实是一件比较辛苦的事情。于是许多厂商便开发出各种PSP底座，让你把小P放在桌子上观赏，还时不时附带音响、充电等附加功能，看上去不错，但体积却也大了不少，尤其是对经常外出的影友而言，可能只是想在等待的片刻从口袋掏出个PSP放在哪里看看电影，为这点小要求再带一个体积比PSP还要大的电影支架显然不现实。而这款黑角多功能影音支架套装则瞄准了便携性底座的定位，让玩家走到哪里放到哪里。



产品采用了塑封包装，打开后里面包含一个可折叠底座、一条USB充电数据线以及一副高保真立体声耳机。线材和耳机分别采用了黑角相关产品中使用的标准件，这里我们就不再多做介绍。下面主要来看看这款可折叠底座。



底座紧闭状态下看上去就像是一个黑盖银边名片盒，上面还印着黑角的LOGO。将其顶盖打开后，就能看到底座底部有一个坑槽，这是专门用来放入iPod、iPhone或其他手机用的，将手机放入后，掀起的顶盖就可以作为靠背，并且还可以调节手机的观赏角度。如果想要用它来支起PSP，就需要将顶盖上部的小支架翻出，支架上有一个可伸缩的卡壳，当我们把PSP放在上面后，就可以将卡壳按紧把主机固定在其中。当PSP固定在底座上之后，由于各接口部位都裸露在外，因此就可以连接耳机使用，也可以接上USB线充电、拷贝游戏。使用中虽然我们可以通过调节顶盖的俯仰来调整PSP观看角度，但由于产品底盘过轻，稍微仰过90度底盘就会翻起，使用时我们可以压本书或是用过双面胶进行简单固定。而底盘和顶盖的合叶部分则设计得恰到好处，不会因为PSP过重导致无法固定俯仰角度。

总体上看，这套产品原理简单，携带方便，而价格也是相当便宜，尤其适合学生朋友们使用。





品名：掌机精品帆布包
种类：保护包
出品：LT工坊
对应机种：NDS、NDSL、PSP-1000、PSP-2000
建议零售价：50元
推荐度：★★★☆☆



现在市场上的各种掌机便携包可谓种类繁多，这对于喜欢挑剔样式的女性玩家来讲倒是提供了很多不错的选择，但这些便携包往往是一味强调保护功能，厚重的包体和昂贵的价格对于动辄就要购买数款不同色彩的产品来搭配服饰的女玩家而言，显然不是个好选择。而这款精品帆布包就是看中了这一点，在包的样式上下足了功夫，提供了几十种款式供玩家选择。产品参考了日本和风系列便携包的设计，采用亮丽的色彩和独特的图案，足以与各种风格的服饰组合搭配。帆布包包体统一采用了单向拉链开合，打开后会发现内部空间非常大，不论PSP还是NDS都能轻松收入其中。除了主空间可以容纳主机外，还在一侧提供了两个小内袋，PSP玩家可以在里面装UMD光盘，NDS玩家则可以在里面放GBA、NDS卡以及耳机、触控笔之类的东东，出门携带非常方便。





在套装产品中除了主包外，还附赠有一根工艺挂绳。挂绳与主包一样纯手工制作，采用皮革质感材料，造型独特，而且还绘有各种图案和文字。为了配合各式各样的包体，挂绳也同样有多种颜色可选，选好后将其穿在包体拉链头即可。

如果你喜欢穿着打扮，希望你的掌机也能成为自己随身携带的视频，那么这款精品帆布包将成为不错的选择。



特别报道 iDSL成为中国移动商城礼品

最近我们在中国移动积分商城中看到了游戏机iDSL的身影。为此我们也特别采访了相关人士，他们表示中国移动商城选择任天堂系列主机作为其兑换礼品之一，一方面是看中了双方目标用户的一致性，一方面也是首肯任天堂的全球品牌影响力及行货的售后服务，希望通过合作开启电信业与电视游戏业合作的新开端。而任天堂也提供了包括王牌主机iQue DS Lite在内所有的热门掌机作为兑换项目，以求通过中国移动的平台，为广大移动娱乐的用户提供更多更好的游戏服务，打造“移动游戏”新趋势。之前招商银行、肯德基等企业都曾将iDSL作为礼品、奖品参与到各种活动中来，由此可见掌机早已经在国内拥有了较高的认知度。中国移动积分商城首页http://jf.chinamobile.com，如果你也是移动的忠实用户，如果你想拥有iDSL，不妨去看看吧。



栏目主持：胧月

GAME KALEIDOSCOPE 游戏万花筒

《灵魂能力4》的提前上市让公司的几个“刀饭”狂喜乱舞不已，然而，我们必须承认，这个世界上是有一种叫“伪非”的生物的……

1 我一定要买到《灵魂能力4》~~！！！

2 当然买第一时间的美版~~~

我们都买日版的~~

3 美版出来了!!!

其实我觉得日版也不错……

4 指不定跟谁借的…

同学们~我买啦~！！！

镜音双子手办欣赏



▲小莲被谁欺负了吗？委屈的表情估计能打动许多正太控。



▲小铃的“＞＜”表情，露出的一颗小虎牙还是很可爱的。

在“初音未来”这个名字红遍网络之后，人们对这个虚拟形象的关注度一直没有减弱。精明的商家们自然不会错过这个商机，初音的“续作”镜音铃、镜音莲就这样出现在人们面前。GOOD SMILE COMPANY也预定在今年的10月与12月推出这两位歌手的“粘土系列”手办。这两款手办都是大约10厘米高，售价也都是3000日元。不过鉴于当时初音的粘土手办在国内的火热程度，这对双子估计到时候也会被JS炒作一番吧。





◀▲小铃和小莲都是一副学生打扮，不过左手上的控制器表明了他们虚拟歌手的身分。

▼ 相比前辈初音，这对双子多了一份动感与活泼。

乌冬点评：自从我不小心觉得《GGXX》里的BR很萌后，“萝太控”的帽子就没从头上摘下来过（泪目）。我再打听下，这对双胞胎到底什么性别的？






青山黛玛与《大合奏！兄弟乐队DX》

如果你看过最近发售的NDS游戏《大合奏！兄弟乐队DX》（以下简称《大合奏DX》）的电视广告，你一定会对广告中的黑人少女和它好听的广告歌留下深刻的印象。而如果你熟悉日本流行乐坛，相信你可以一眼就认出屏幕中的少女，并感叹老任的确会找广告人选。对了，出演《大合奏DX》电视广告的艺人，正是今年上半年日本最红的新人女歌手青山黛玛（青山テルマ）。

青山黛玛生于1987年10月，是个混血儿，有着1/4的"特立尼达和多巴哥"（Trinidad and Tobago，拉丁美洲岛国）血统。在差不多3岁的时候，青山看到了著名女歌手珍妮·杰克逊（Janet Jackson）的歌曲《Rhythm Nation》的MV，从此开始一发不可收拾地爱上了音乐。在10岁的时候，她开始学习福音音乐（以美国为发祥地的一种音乐类型，原本是基督新教系的宗教音乐），后来和家人一起移居美国洛杉矶。2002年夏天，回到日本的青山黛玛受到音乐制作人的邀请，开始为走上歌手之路做准备。

去年9月5日，青山黛玛终于在日本成功推出了首张单曲《ONE WAY》。同月，她又在Rap歌手SoulJa的冠军单曲《ここにいるよ》中献声，受瞩目程度逐渐高涨。今年1月份，青山黛玛再次与SoulJa合作，发行了她的第2张单曲《そばにいるね》，这首歌在旋律上和《ここにいるよ》别无二致，可以说是以女性角度从另一个侧面来演绎了《ここにいるよ》。歌曲继承了《ここにいるよ》的高人气，成为了今年上半年日本公信榜上最卖座的单曲。青山黛玛的声音细腻却不乏大气，听过她的歌的人很容易就会被感染。今年3月，青山黛玛又趁势推出了首张专辑《DIARY》，和它的名字一样，整张专辑将一位20岁少女的心境表达得淋漓尽致。

《大合奏DX》广告中的歌曲名叫《何度も》，是青山黛玛的第3张单曲，已于今年7月9日发售。尽管由青山出演的广告开播后，《大合奏DX》的预约量呈明显上升趋势，但青山却似乎没有沾到《大合奏DX》的光，这张单曲的首周销量只有2万多张，在当周公信榜上仅名列第6。



▲青山黛玛在专辑封面上头戴白色耳机的造型已经成为一种新的时尚，引来了不少日本女生的争相模仿。


▲《大合奏DX》广告歌《何度も》的唱片封面，青山的造型非常清爽，而歌曲本身轻快的节奏也很附和夏天的感觉。可惜的是歌曲的水准虽然不俗，但销量却不太好。



◀《そばにいるね》是今年上半年的冠军单曲，CD销量突破42万张，而下载更是超过了620万次。

胧月点评： 不愧是青山黛玛老师的作品，每次听到都不会让人失望！

雷伊点评： 你今天才知道有这么个歌手吧，别一副很熟的样子。

田村ゆかり服饰展

声优Profile
田村ゆかり
爱称：ゆかりん、ゆかり姫
出生地：日本福冈县
血型：A
生日：1976年2月27日
年龄：32岁
所属事务所：I'm enterprise
代表作品：塔利姆（《灵魂能力》系列）、高町奈叶（《魔法少女奈叶》）、古手梨花（《寒蝉鸣泣之时》）、川澄舞（《KANON》）



◀田村在武道馆的演出影像，看布景确实跟其参演的《偶像大师》有所相似。

▼想要的话请买CD。

田村ゆかり基本上是萝莉专业户，音域广泛，无论是天真烂漫型、热血型、无口型、冷酷型的女性角色都能完美演绎。虽然现已年过30（咦？杀气），但走偶像型声优路线的她依然喜欢以少女的姿态出现在公众面前。好在田村姐姐长相甜美，款式丰富的洋装与其气质相当贴合，形象上倒没有什么不协调感。从7月22日～7月29日，田村的个人服装展在秋叶原GAMERS本店举办，为期一周。

在展会上，田村会展出自己使用过的衣服和个人舞台的宣传相框，同时，如果顾客在观展期间在该店购入其武道馆舞台DVD《田村ゆかり Love Live *Chelsea Girl》，还能获得田村的亲笔签名写真板。



▲虽然只是一角，不过已经能体现出田村的着装风格。

胧月点评： 萝莉控＋恋声癖的宅男是不是该想着“娶妻当如田村”了？

▲请记住，这女人已经32岁。



PSP和NDSL的耐冲击试验



▼试验过后PSP-2000的惨状，除了电池外已经没有完好的地方。

经常上网的读者不知道是否还记得“粉碎次世代主机计划”，这是一个国外玩家发起的活动，通过在网上募捐购买次世代游戏主机的资金，然后把刚买到主机当场砸个粉碎。目前这个计划已经圆满完成，用募捐的钱买来的三大次世代电视主机都已顺利成为了废品。不过国外玩家似乎对粉碎主机有着很强烈的执着，就在不久前，类似的活动又有了新的展开，而这次的对象自然而然就是PSP和NDSL这两部掌机了，活动的名称为“PSP和NDSL的耐冲击试验”。

PSP的粉碎过程总共经过了4个阶段，并且实施者还把整个过程的视频放到了网上，有兴趣的读者可以找来一看。第一步实施者先把试验对象PSP-2000从三层楼高的地方扔了下去，结果是屏幕不能显示和UMD舱损坏，喇叭和系统还能工作；第二步是用摩托车从PSP-2000上压过去，结果是屏幕碎裂，喇叭和系统仍工作正常；接下来第三步再从更高的地方落下，这时PSP-2000已经完全不能工作了；最后一步是粉碎阶段，经过实施者摔、拆、打、掰后，一台完好的PSP-2000就变成了图中这个样子。另外实施者还根据各阶段的测试对PSP-2000的耐冲击能力对其打了分，结果是100分满分里的65分，并且还特别指出UMD舱和屏幕是PSP-2000最容易损坏的两个地方。

不过比较可惜的是，NDSL的相关粉碎视频已经被作者删除，不过我们仍可从图中可以看出这台NDSL是经过了怎样的“非人对待”。最终测试的结果是NDSL获得了87分，看来NDSL比PSP要结实不少。

作者表示发起这个活动并不是为了表达自己对游戏公司的不满，而是单纯地为了好玩，所以各位读者千万不要模仿他们哦。



▼NDSL除了外壳还能连起来外，其他地方也已是七零八落了。

胧月点评：有没有人跟我一样觉得这完全是吃饱了撑着没事做的人才能干出来的事情？



连续进行了这么多辑PSP相关知识的讲解，恐怕许多NDS玩友都不愿意了吧。接下来还是回归“米饼教室”一贯的风格，由米饼老师＋学生宇轩一起来为大家介绍有关NDS的一些小知识，不懂的多学学，懂的就当是复习，下面就开始今天的内容吧！

栏目主持：米饼

谨防山寨卡？

米格： 宇轩，好久不来上课，最近忙着折腾什么呢？

宇轩： 当然是忙着折腾新栏目呗。各位同学，如果你想知道近期什么掌机游戏值得一玩，就请关注《游戏一品轩》……

软饼干： 昨天我们见面时，貌似刚听过这段子……DJ，换广告。

米格： (—_—|||) 说起换广告，我今天还要去华强北换块TF卡呢。

软饼干： 这和换广告好像没什么关系……

米格： 因为都有一个“换”字。

宇轩： 又好像米老师的卡刚换过一次吧。

米格： 哎，没办法，现在这社会，山寨产品太多，质量太缺少保障，连手机、液晶电视都有山寨产品，更何况这小小的TF卡了。

软饼干： 说到山寨机，到现在我都没弄明白它是什么意思呢。

米格： 所谓“山寨机”，从字面来解释，就是诞生在山寨，逃避政府管理的产品。它们由一些未经国家生产许可的黑工厂生产，自己取个品牌名字，或模仿品牌手机的功能和样式，通过一些不良渠道进入市场。由于逃避政府管理，他们不缴纳增值税、销售税，同时不用花钱研发产品（大都是购买其他公司的廉价解决方案），又没有广告、促销等费用，再加上成功的成本控制和分销手段的灵活，导致其终端零售价格往往仅是品牌产品的1/2到1/3。

软饼干： 原来如此，难怪都把那些仿PSP外形的MP4叫做山寨机。



米格： 有山寨机自然就有山寨卡。别看TF卡的体积那么小，山寨厂商们早就掌握了它的制造工艺，生产了各种打着Sandisk、Kinston品牌的TF卡。

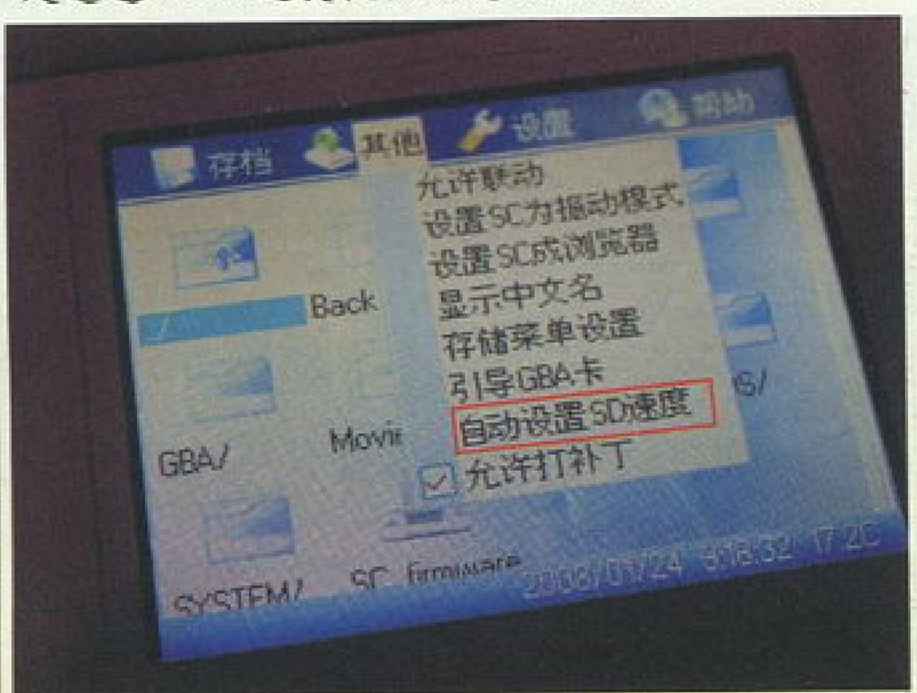
宇轩： 那这些山寨卡质量如何？

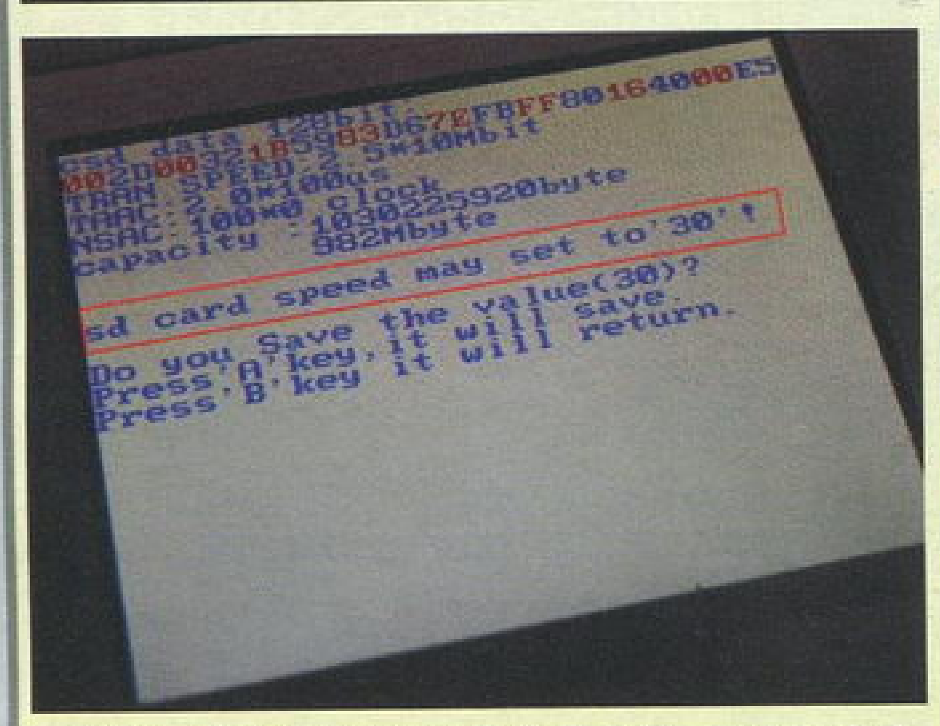
米格： 我昨天挂掉的那块1GB山寨卡质量还不错，包装挂的是Sandisk牌子，里面的卡上面没有任何品牌标签，开始的时候用起来除了SCDSO做速度检测时提示卡速过慢外，并没有什么使用上的问题。不过到了昨天，烧录卡就突然提示无法找到TF卡，将它拿出用读卡器插在电脑上也提示未格式化。重新进行格式化，拷贝了几个ROM后又出现了同样的问题，反复试验也是如此。虽然正品TF卡也出现过这类质量问题，但往往都是在使用两年以上或是被挤压变形后才有这种现象。而这些山寨卡往往毫无预告，就像炸弹一样，随时都可能雷到你。其实以现在1GB卡几十元的价格损失并不算大，但重要的是那些游戏存档，都付之东流。

宇轩： 那看来在购买的时候还真是要小心了。米大有没有什么好点的鉴别方法？

米格：如果没有鉴别方法，我怎么会在课堂上跟大家讲这些啊。识别山寨卡最简单的方法就是看

标签，一般山寨卡虽然包装上能做到和原版卡一模一样（除了包装印刷质量外），但卡上往往都是没有标签、品牌文字贴注的，这也是为了便于山寨卡更换不同品牌包装的。当然，这种辨别方法并不能真正检测出山寨卡，更好的检测方法就是通过SCDSO这类提供测速功能的烧录卡了。正





品烧录卡的速度要比山寨品强很多，因此直接通过速度鉴别也是不错的选择。这里我们就以SCDSO为例，拷贝内核插入烧录卡后，选择“自动设置SD速度”一项，就会进入速度检测页面。如果速度在30左右，则说明是高速卡，如果速度过低，甚至烧录卡提示速度过慢无法设置，则必定是山寨卡。当然，除了速度，购买价格、购买渠道、产品包装等也是不错的判定方法。总而言之，从做工、质量方面进行检查，就能看出山寨卡与正品卡的区别啦！

宇轩：唉？话说我的TF卡刚才放在桌子上怎么就不见了？

米格：是不是我手里这台NDSL正在用的？速度测定结果过慢，无法设置卡速……节哀，快点备份存档吧！

宇轩：（—口—）原来我用了一年的TF卡居然也是山寨卡，还是小赞一下山寨卡的质量吧！（\^o^/）

米格&**软饼干**：（—_—|||）倒！

当日下午下课后，宇轩随即奔向华强北，按照米老师编写的山寨卡图文辨识宝典去寻找属于自己的正品TF卡。而这时只见米格躲在教室拐角偷笑。



■正品金士顿
1GB TF卡。



软饼干：（—_—|||）偷笑也不用这么敬业，这么明显吧……

米格：本米格为人光明磊落，为何要偷笑？

软饼干：别以为我不知道是你把宇轩的卡调了包……

米格：……居然被你识破了。

软饼干：不过……其实……你还是自己测测手里这块TF卡吧！（—_,—）

米格：（—_—|||）居然又是块山寨卡！宇轩！等等我！我们一起去淘卡！

结语：下节课我们将继续为大家带来有关NDS方面的新内容，宇轩米格二人是否淘到正品卡？还是且听下回分解吧！

文 拉克斯
栏目主持 羽纹



火纹大陆

离系列开山之作《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》重制版《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》的发售，已是越来越近了。现在关于这一作的消息也慢慢多了起来。想必各位在看到现在这里时，已从新闻栏目里了解到最新的一些动态了吧。但是不要紧，我这次要做的不单单是新闻介绍，而是针对这些现公布的要素，进行一些分析和解说。

《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》发售前分析

人设

虽然可能会引起一些“FE粉丝”的不满，但我不得不承认，《FE》能有着现在的人气与其的人设有着密不可分的关系，甚至可以说占了较高的比重。不管是在国内还是国外，因为其人设而选择尝试，进而成为了系列爱好者的玩家不在少数。所以不管是画面还是人设，这些“外貌”才是最能直接吸引玩家的，相反所谓的“游戏性”以及“剧情”则是需要玩家自身去体会却无法直观表现的东西。因此国内某位小有名气的《FE》同人绘者曾说过“我玩FE就是冲着人设”，虽然此话看起来很“俗套”，但却是十分客观现实的话，我想也有不少玩家报着同样的想法。可见对《FE》来说，人设的重要性已是不言而喻了。

“《FE》系列”已有十作，历代的人设不算是太出类拔萃，但因为是很正统的日式西方中世纪人物设计，一直受到各个层面的玩家所喜爱，尽管特点不是太鲜明，但却任何人都可以接受。而这次《新暗龙光剑》相对以前这种设计来说，的确有些剑走偏锋了。起初刚公布时，大家在看了人物状态图中玛鲁斯那张大圆脸纷纷称呼其为“大饼”，这也是系列第一次刚公布人物图时就受到了相当多的负面评价。随着发售日的临近，官方终于公布了人物的人设图，且公布了这次的主人设。没错，正如很多人看到人设后的第一反应一样，这次的人设就是业界的大师级人物，士郎正宗。

说到士郎正宗，很多人并不陌生，其笔下的素子大姐早已闻名全球，可以说论名气声望其在历代《FE》人设中都是最高等级的。但是也正因为他是如此名师大家，其人设反而有着过多的个人特色，很难和《FE》系列的风格相交在一起。就现在公开的几张人张图来看，都与原作中人物风貌有着较大的差别。特别是玛鲁斯和希达，从以前一个温柔的少年和天真的少女成了一个身强力壮的青年和带着些许妩媚的女性。尽管在画功上是无可挑剔的，但士郎正宗那种偏现代向的人设风格真的适合《FE》



■现公布的士郎大师的几个人物设定，画功虽无话说，但风格嘛……

吗？这个我也不好现在做出定论，还是等接下来更多人设图出现吧。或许这样安排官方另有自己的打算也说不定。

新的职业和对战系统

在现公布的资料中，系统相关的大多都是些系列历代都有的系统介绍，没有什么新意。但是，最近的一篇介绍里却出现了一个新的系统。那就是“职业自由变化系统”。这个并非是转职，是可以变化现有人物职业的系统，比如现在队伍里缺骑士，你可以将一个其他职业的人物变化成骑士来补不足，但其的能力会有些变化。这个的确是一个很有趣的系统，因此不少玩家们也开始联想了，比如要把全军组成骑士团，比如要组剑士军团，再比如组强力的斧男军团！假如变化不限制性别的话，那还可以变化出一批斧女来。但是，毕竟这是《FE》，系统不可能自由到那种地步，这次职业变化会有限制，估计将会限制每种职业的数量，所以极端化的军队不可能出现。此外，男女主角是否可以变化现在还不得而知，估计玛鲁斯是无法变化的。至于女主角希达，因其职业是泛用型的天马骑士，应该可以自由变化的，那笔者就准备把希达变成魔法系试试啦。尽管这系统可能无法达到玩家们的那些“极端”要求，但这个新系统可以给游戏带来的乐趣还是很值得期待的。

▲利夫成功的变成了剑士，那光头依旧保留。

通信对战系统这次还是存在的，此系统在GBA时代吸引了不少玩家的眼球，但大多都觉得有些不过瘾。而这次对战系统也有了很大的变化。不再是如GBA时代那样每个玩家派出选手打擂台了，而是和实战一样，每个玩家派五名战士，在选择的地图上进行真正的作战，可以运用更多的战术，利用各种地型。当然现在地图的大小还不清楚，但估计可选用的都将是游戏中的固有地图，那地图大小和丰富度自然不在话下。另外，这种对战支持的人数也还不明确，但假如是能4人一起对战，那将是华丽的大乱斗，也是对玩家战略战术的一大考验啊。

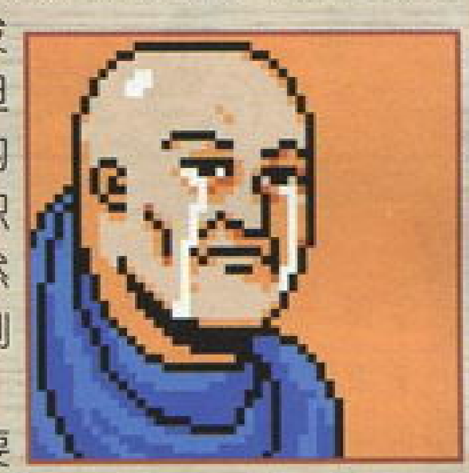
游戏中的新老人物

虽然是复刻，但也不可能是除了画面一成不变，所以这次不仅增加了新系统，还增加了新的人物。现在已知的新人物有两名，一位是名叫“フレイ”的骑士，另一位则是名为“エッツェル”的年轻魔法师。先说说那位与北欧神话里富饶之神同名的骑士，现在为止只是知道其的职业是轻骑士，因为是低位职业且是一早就公布出来，应该是个早期就可加入的、没有什么特殊剧情的人物。关于这个人物的性别如何，长相怎样也都是未知数，甚至官方也没有提该人物的事，看来放出图来是为了钓玩家的胃口。那位名为“エッツェル”的年轻魔法师则相对之前那位有了一定直观的表现。这位魔法师是男性，看起来大约20岁左右，戴着单片眼镜，而且从相关的介绍来看他是只有进入外传关卡才能得到的人物。且从历代《FE》来看，戴着单片眼镜的人物都不是一般的人，大家可以期待其的实力了。



▲大家有没人觉得エッツェル有些像《VP》系列里的理查德呢？

其实这发售前公布的一系列消息和图片，虽然有主角等人的新人设、有新人物也有杰刚等老人物，但都挡不住最强人气人物的出场。他就是超人气的利夫大人！说到利夫这名字，很多《FE》玩家们第一个想到的自然是《776》里的盗贼团王子，但其实还有着一名超强的原祖利夫的存在。对，没错，他就是那位在初代的第一章访问村庄加入的光头僧侣大叔。他是系列第一位回复人员，也是系列第一位光头人物，可以说意义重大啊！但不幸的是，在《纹谜》中他落选了，成了众多隐居人物中的一个，且一隐就是十八年啊……今日，原祖利夫重现江湖，在最近的几次新情报公布中，官方让其频频出镜，出镜率直逼主角玛鲁斯，连最新职业变化都是使用原祖利夫做的范例来进行介绍。我们因此看到了光头剑士利夫！光头骑士利夫！真是太帅了！而且最重要的一点那就是，现阶段我们看其他人物的战斗画面时都没发现该人物有特殊造形，但只有利夫，有他那帅气的光头，就连变化成剑士职业后那帅气的光头还依然保留！这真是体现出了制作组强烈的爱啊！所以，各位同学，请到时一定要重点培养第一章就加入的利夫啊！


▲利夫泪流满面“小样的，老夫隐居18年，终于重出江湖了！”

尽管本作已公布了大半年，但一直以来所放出的消息并不太多，也只是进了7月后，消息才慢慢多了起来。所以一直以来这作的宣传都较为低调，甚至有些玩家都忘了这作将要推出。在看了我们的各种介绍分析后，各位玩家是否要试一试这款新老要素交织的作品呢？到底其能否让玩家们找回最初的感动呢？那让我们拭目以待吧。

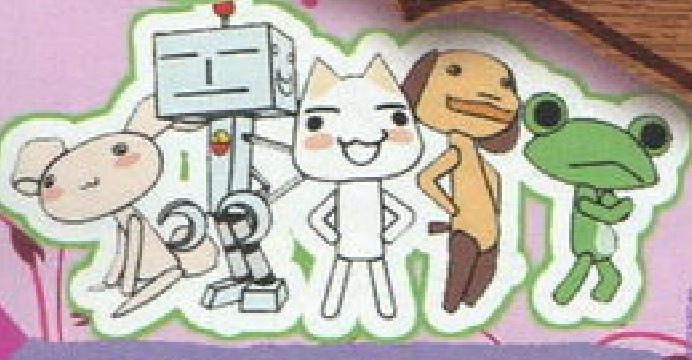
MM甜品屋

小猫多罗的绘日记



我们知道日本的开学时间是在樱花盛开的4月，不过到了最炎热的7月，日本的学生也跟我们一样开始了盼望已久的暑假生活。回头看看这一学期的校园生活，大家都收获了些什么样的美好回忆呢？本辑甜品屋，我们就来看看这款PSP养成游戏《到哪里都在一起 学校狂欢》中，可爱的多罗都遇到了些什么有趣的事情吧！







喵呜～天气好热，幸好正值暑假期间，大家都可以待在家里享受冷气的凉爽。

大家都认识我吧，我是人见人爱，不见也爱的小猫多罗。作为家喻户晓的明星人物，这里就不再多做自我介绍了。多罗我虽然大名鼎鼎，但在黑猫校长的玛丽丝学院里，却还只是个刚入学一年的小学生。要说这一年的感想吧，那真是痛并快乐着喵…







开学典礼



好紧张，好紧张。今天是入学第一天，大家都穿得整整齐齐准备参加隆重的开学典礼了。一旁的新同学兔子纯和机器人铃木都教我要深呼吸："吸吸——呼——"，不过我还是紧张得有点哆嗦。

マリス学園へ ようこそ
1 入学生 入場
2 校長先生の はなし
3 入学のコトバ 入学生起立
4 入学生 退場

因为今天我要代表同学们上台致辞，要是走台阶时摔了跟头，或者是念错不认识的汉字，那可就糗大了！怎么办，现在大家还不认识我，待会儿可一定要摆出最酷最可爱的pose保住我的大好名声啊！





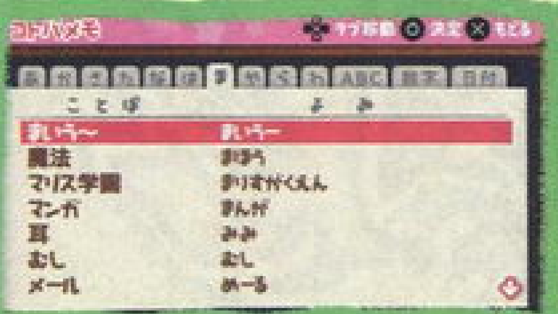


自我介绍

新老师很温柔，见到老师和蔼可亲的笑容，紧张的心情一下子放轻松了不少。按照惯例，第一节课一定会让大家做自我介绍。唔～这可是表现的时候啊！可能是因为兴奋过头，在我准备用昨天背得滚瓜烂熟的噱头让大家对我刮目相看的时候，青蛙里奇居然打了一个大大的喷嚏！真是的，偏偏在这种时候，大家的注意力都被他抢走了。



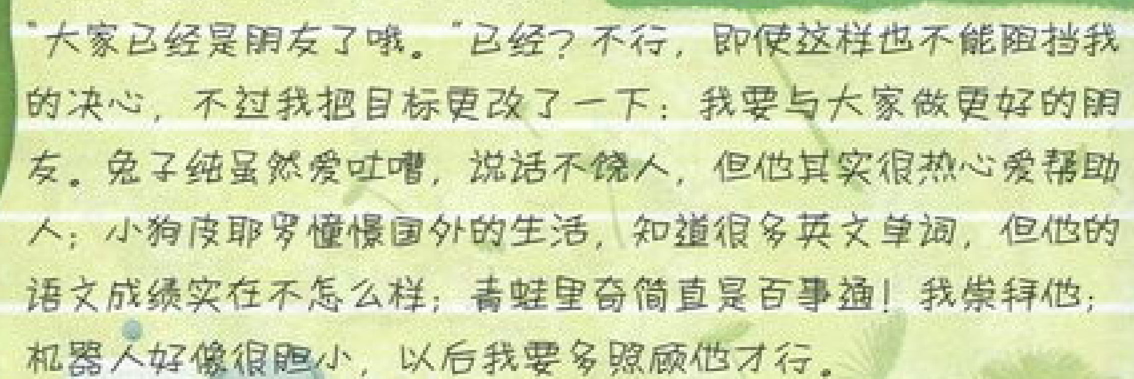
▶《到哪里都在一起 学校狂欢》可以与前作联动，将以前教过的单词继承过来。







交到新朋友了



我在课上表明了自己要与大家做朋友的决心，老师却说："大家已经是朋友了哦。"已经？不行，即使这样也不能阻挡我的决心，不过我把目标更改了一下：我要与大家做更好的朋友。兔子纯虽然爱吐嘈，说话不饶人，但他其实很热心爱帮助人；小狗皮耶罗憧憬国外的生活，知道很多英文单词，但他的语文成绩实在不怎么样；青蛙里奇简直是百事通！我崇拜他；机器人好像很胆小，以后我要多照顾他才行。





课程满当当



喔，地理、文学、算术、语文……看看我的档期，这样一来可真是连接拍广告的时间都没有了，只好乖乖在学校学习啦唔。还好课堂气氛都满活跃的，授课内容也很有趣，连我不知道的"花粉症"也有教哦！



社团活动



▲多罗的萌萌鸭子cosplay，那衣服穿起来笨笨的。

我当上了文字接龙社团的团长唷～厉害吧，别小看了这个游戏，玩文字接龙可是必须要积累好多好多词汇的。看我们跟黑猫学校的接龙比赛，那场面怎一个激烈了得！我还特别去COSPLAY服装店买了一套鸭子装，是不是可爱得想捏我一把唷？多亏了我的博学多识，文字接龙社团大获全胜！小黑猫啊你们还是快回去多背背单词再来挑战吧。







一年的时间过得好快啊，还有好多东西想学，还有好多课外活动想要参加，还有好多计划没有实现。社团再多招几个社员吧？休学旅行去哪里HAPPY呢？周末联谊找里奇还是铃木呢？唉，做人真是为难阿，我还是做猫就好了……喵～



某天上论坛的时候发现了一些画风另类的《FF》同人图，乍看之下，和原作完全不同。于是当即扒下来给诸位欣赏一下，老是看泳装MM，我们也是会审美疲劳的，不是吗？

栏目主持 宇轩





宇轩：清新蜡笔画风的陆行鸟，貌似它最近数款NDS游戏都是它做的主角嘛。



宇轩：乌冬同学最近玩《高达》颇为疯狂，看我出绝招逼他。



乌冬：呜呜呜，我的夏亚叔叔……



宇轩：另一种风格的陆行鸟，感觉更加有气势一些。

RUDIA


宇轩：这三张图都出自同一位画师之手，画风更加贴近少女漫画的类型。
Eiko
Final Fantasy Ⅸ
FINAL FANTASY
宇轩：
嘿嘿，男同胞们不要心急，好东西总是在最后才拿出来的。

经典主题乐园
CLASSIC GAMES THEME PARK

欢迎各位读者来到经典主题乐园。上一辑介绍的几个游戏不知道大家玩了没有？这一辑里我们继续为大家介绍一些老游戏。如果你没玩过这些游戏，那就可以试一试；如果你以前曾经为这些游戏而奋斗过，那看到这些内容会不会有点感动呢？对了，为了方便大家玩到这些游戏，下面所有游戏都可以在我们的下载列表中下载到哦。

栏目主持 盲先知

本栏目中的所有游戏都可在下载页中下载

好游戏永远不过时

本辑主题 帽子

帽子是从古至今人们一直沿用的服饰之一，它能起到装饰、保温和防护等作用，人们也发明了帽子的其他用法，如带绿帽子等。在游戏里，帽子的作用也被发扬光大。在RPG里，帽子经常作为初级装备品出现，除了能给玩家稍微提供点防御力之外估计就没什么用途了。到了AVG里，帽子的作用就关键了不少，一顶不起眼的帽子可能就是破解哪道谜题的线索。其他游戏里的人物也有不少帽子一族，他们有借着帽子耍帅弄酷的，有拿帽子做法宝的，有把帽子当武器的，还有和帽子其实没什么联系的，下面就为大家一一道来。

▲这几位老兄的帽子也都各具神威。

凯迪拉克与恐龙

原机种：Arc	模拟器：CPS2PSP	适用机种：PSP

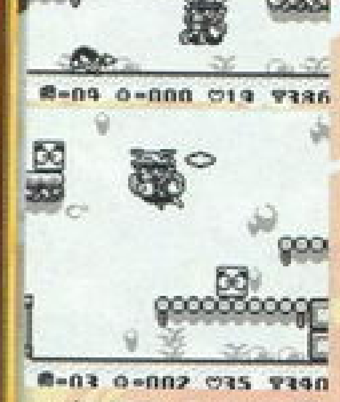


▲招牌式的飞腿和黄帽让不少人对他的印象比主角还深刻。

在小时候的街机厅里，我们管这个游戏叫“新快三”。那时候自然是英语日语一点都不懂，看到这些游戏里的文字基本和符号无异，肯定也不知道那个天天被我们叫成“黄帽”的家伙本名叫穆斯塔法。话说这个家伙虽然其貌不扬，在故事里也算不上主角，不过他凭着自己“两长一强”（持续长、距离长、判定强）的一套飞腿功夫打遍整个游戏少有敌手，游戏对他的介绍里也写着“Flying Kicks”。不过在当时看来，他最大的特色还是头上那顶黄色的小帽，不仅在过场动画里都能清楚地看到，而且他站着不动时还会把帽子拿下来扇扇风，实在是有特色。虽然是十几年前推出的游戏，不过手感、爽快度等要素在今天看来仍然一流，节奏也很适合在有点零碎时间时打上两关。游戏在难度上不算低，当时在街机厅里能通关的人就不多，即使是苦练之下可能还要点运气才行。不过好在现在的模拟器可以方便地存档，遇到BOSS前存一下就没问题了（笑）。



原机种：GB | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP



▲初期的几种帽子各有不同的能力，用来解开不同的谜题就是乐趣所在。

瓦里奥的大名现在可以说是无人不知，就算没玩过游戏，他那一副猥琐的样子估计玩家也会有点印象。虽然瓦里奥第一次登场是在马里奥的故事中当作BOSS出现，不过要说到瓦里奥真正成为主角，那就得说到GB上的《瓦里奥世界》。就是这个游戏，给“《瓦里奥》系列”定下了动作解谜和探索为主的主要游戏方式。不过这作毕竟是刚刚开始尝试，所以很多地方还带着《马里奥》的影子。最典型的就是被攻击后会变小了。不过和吃蘑菇的马里奥不同，老瓦要戴上各种帽子才能发挥出自己的能力，像是带上类似维京人的牛角帽后就能横冲直闯，带上羽毛猫就能在空中飞行，有了龙头帽之后还能喷火，想解开谜题就得靠这些能力。

侍魂2 霸王丸地狱变

原机种：Arc | 模拟器：NEODS | 适用机种：NDS

说到能拿帽子当武器的人物实在不多，毕竟这东西脱了戴戴了脱很不方便，从材质上讲它的攻击力也不怎么样，要是为了打人而坏掉就更不值了。不过《侍魂2 霸王丸地狱变》里的小老头花讽院和仲就能拿自己的帽子用出个一招半式的(好吧好吧，我知道人家那个是斗笠，斗笠不也是帽子的一种嘛)。毕竟老头子手短脚短，所以就拿斗笠打人弥补一下距离上的劣势吧。



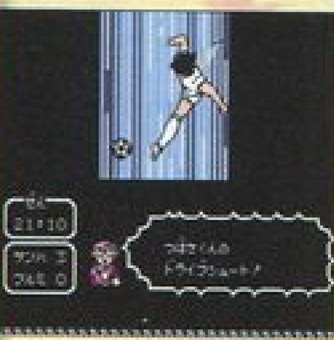
▲总觉得这个挥斗笠的动作像是在耍饭……

别看这老头一副老态龙钟的样子，但是打起来一点都不含糊，这游戏里的人物也个个都是狠角色。游戏最突出的特色就是无与伦比的打击感，个人认为到目前为止的刀剑类格斗游戏里最有“砍人”感觉的作品。刀斩入对手身体时的停滞感配合出色的音效，再加上屏幕的抖动，营造出了一种刀刀到肉的感觉。写到这里我都手痒想去砍上两局了，你也来试试吧。

天使之翼

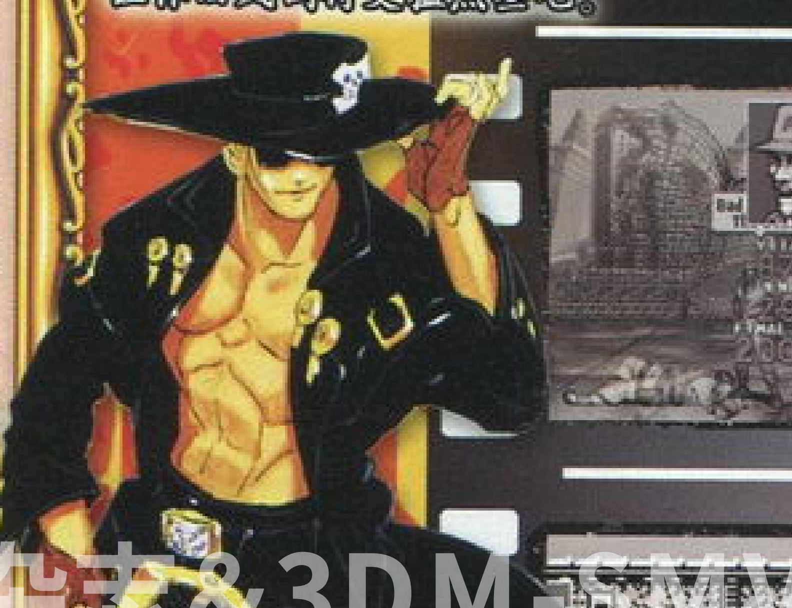
原机种：FC | 模拟器：NesterJ | 适用机种：PSP

Tecmo的“《天使之翼》系列”可说是开创了新类型足球游戏的先河，它打破了当时所有体育游戏的基本类型，玩家要以大空翼为中心，纵横于广阔的足球场上，并藉由指令式的游戏方式来掌控全局，与众豪门队伍进行激烈的足球比赛。除了大空翼之外，日向小次郎、若林源三等人气角色也都在游戏里出现，而且都拥有原作里的各种必杀技，这些已经是神技的强力足球攻防招式绝对能让每个玩家都热血沸腾，想自己也下场踢上两脚。游戏的设定对以后的很多游戏产生了一定的影响，诸如《创造球会》中的必杀技设定、《FF X》里的水球等，都或多或少地受到了本系列的启发。嗯？你说没帽子？如果一个队员在比赛里进了三个球叫做什么呢，没错，就是“帽子戏法”。快操控大空翼，上演属于你自己的帽子戏法吧。



◀大空翼已经进了3球，这一脚射门还能进吗？

本辑的经典游戏介绍到此为止，其实最近不少小编都在怀旧，我自己在玩NGPC上的《SvC卡片战士》，马修在玩GBC的《大战争》，羽纹就在玩前面提到的《天使之翼》。嗯，让怀旧风刮得更猛烈些吧。



▶黑衣黑帽配墨镜，来自《GGXX》的Johnny如果不开口说话的话还算是个帅哥。



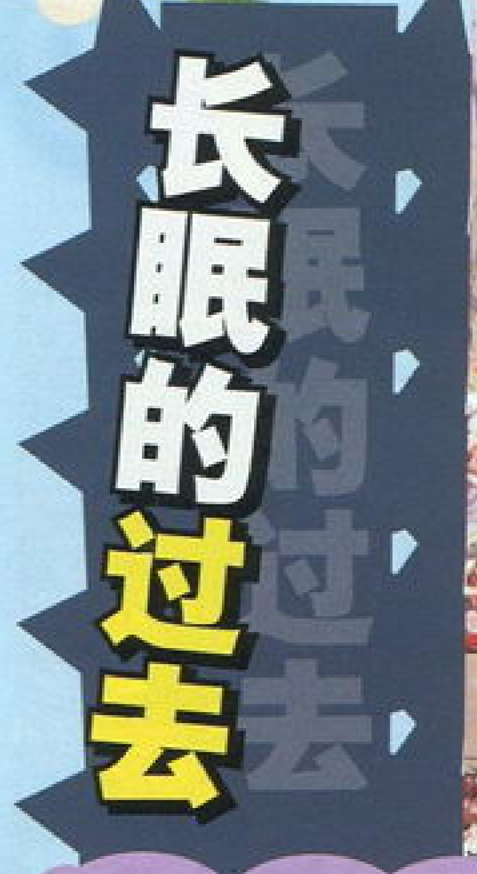
栏目主持 嘟嘟

《反叛的鲁鲁修》动画第二季刚刚开播的那阵子，翻看新出的动漫游戏杂志，居然到处都是鲁鲁修的大幅报道，不禁感叹SUNRISE又打造了一棵摇钱树。第一季动画播出后，NDS版和PSP版游戏相继发售，相信早已通关的FANS也不在少数，而现在根据第二季动画内容改编的NDS游戏第二弹《反叛的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场》也发售在即。不过，介于目前第二季动画还在连载中，这里我们先就来回顾一下第一季的精彩片段。

没有名字的『AREA 11』

在这个甚至已经称不上是国家的"AREA 11"，能够拥有自己的名字是一件极其奢侈的事情，每个人拥有的，除了一串早已被决定好的编号和被奴役的身分，别无其他。甚至"11"这个数字已经深深烙入他们的血肉，融为一体。即使你傲慢地唤他们作"ELEVEN"，都没有人会提出异议，也没有人试图再向你提起，很久以前，这里还是个相当富庶而快乐的国家，没有人提起，因为那些已经成为遥远的过去。现在的"AREA 11"，虽然贫穷、荒凉、各种流血冲突不断，但人们似乎已经适应了这样的生活方式，"改变"无疑是比拥有名字更遥不可及的东西。

当然那些仿佛生来就高人一等的布里塔尼亚人是不同的，他们享受着人与人之间本来应有的平等待遇，他们幸福地吃饭、恋爱、工作、就学，看看亚修福特校园中布里塔尼亚学生的幸福模样，"AREA 11"的痛苦简直是子虚乌有。而在这所校园中，有两个原本不属于这里的人——鲁鲁修与他的盲眼妹妹娜娜莉。





鲁鲁修·兰佩鲁奇，而原名其实是鲁鲁修·V·布里塔尼亚。“布里塔尼亚”的姓氏意味着什么？超级帝国布里塔尼亚，占领了世界三分之一领土，拥有世界最先进科技和强大军事力量，以及无数殖民地的布里塔尼亚帝国的第十一王子，正是这个在幼年时期目睹母亲被生生杀害，妹妹又在惊恐与创伤中失明，又由于自身与妹妹的弱势而被父王作为战略交换的人质送往日本的鲁鲁修的真实身分。


■第二季才出现的角色罗洛，很快就获得了高人气。

满身狼狈与凄凉来到日本的鲁鲁修，却意外地在日本遇到了善良的枢木一家。枢木玄武虽为当时日本的首相，却将敌国送来的兄妹俩视为亲生子女般对待。与枢木之子朱雀的友情，更是成为鲁鲁修兄妹一段短暂的美好回忆。

不想，很快布里塔尼亚就对日本开战，依靠新型兵器NIGHTMARE FLAME的惊人战斗力量，很快将日本变为殖民地，编号11。从此，“AREA 11”诞生。眼见父亲不顾自己与妹妹的安危，对自己所在的日本强硬开火，鲁鲁修的仇恨也越来越深，他在好友枢木朱雀的面前许下诺言：我要毁灭布里塔尼亚！

毁灭，只为了重生？

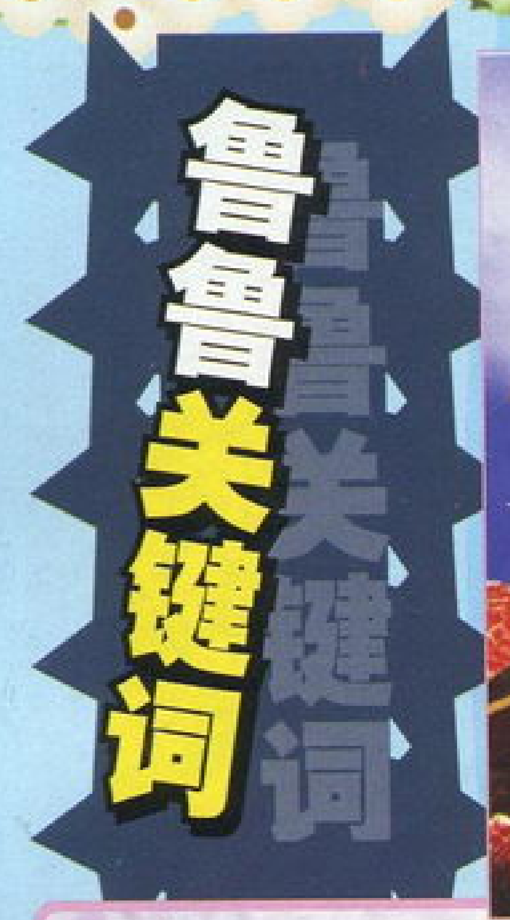






▲谁是最佳人气女主角？

正因为要守护重要的人，所以必须破坏这个丑陋的世界？还是以守护的名义，成全复仇的欲望？无论这样做是对还是不对，鲁鲁修早已沉醉其中，顾不得多余的思考。




■鲁鲁与C.C的暧昧关系也成为FANS们关注的一大焦点。

GEASS

鲁鲁修从神秘少女C.C那里获得的强大力量，善用这种能力甚至能够统治世界，因而被称为“王之力”。而每个能力者所拥有的GEASS似乎也有着不同的特点，拿鲁鲁修来说，他左眼的GEASS能够随意操控人的意识，使对方绝对服从于自己。但鲁鲁修的GEASS同样带有很多使用限制，例如对同一个人只能使用一次，否则失效；必须面对面正视对方的眼睛；有效距离是270m等等。而曾经袭击过鲁鲁修的神秘人物MAO所拥有的GEASS，则能够轻易读取对方的脑电波，从而得知对方的想法，至于他的GEASS使用条件则不得而知。

贵族

在布里塔尼亚帝国，贵族们被分为大公爵(Grand Duke)、公爵(Duke)、侯爵(Marquess)、边疆伯爵(Margrave)、伯爵(Earl)、子爵(Viscount)、男爵(Baron)、骑士(Knight)、功勋侯(Knight of honor)几个阶级。而枢木朱雀虽然不是布里塔尼亚人，但由于他父亲是原日本首相的身分，而被授予了“名誉布里塔尼亚人”的称号，也因此拥有与布里塔尼亚人一样的平等身分。一般的ELEVEN也能通过特定的手续或试验成为名誉布里塔尼亚人，但更多的ELEVEN对这样的称号感到耻辱。

ELEVEN

布里塔尼亚人给“AREA 11”的代号。ELEVEN的身分与贵族完全相反，甚至与一般的布里塔尼亚人相比都是天远地别。除了名誉布里塔尼亚人，绝大多数的ELEVEN都只能居住在贫民区，而统治他们的布里塔尼亚人所在的繁华地区则被称为“租界”。

NIGHTMARE FLAME

布里塔尼亚帝国开发出来的新型人型兵器，拥有敏捷的速度与超高的作战能力，布里塔尼亚利用这种兵器，在短短几个月的时间内就大败日本军队。另外只有拥有骑士级别官衔的人才能驾驶NIGHTMARE FLAME。





▲NDS版游戏。其中有一处恶搞片断，如果在黑骑士团的首领ZERO面前回答"YES MY LORD"，结果当然是立刻被鄙视。

YES MY LORD/ YES YOUR HIGHNESS/ YES MY MAJESTY

这三句话本来都只是表示"了解、明白"的回答。但在布里塔尼亚帝国，这句话似乎变成了显示忠心的标志性语句。这三句话使用的场合是不同的，面对布里塔尼亚皇帝要用"YES MY MAJESTY"，对皇族成员要用"YES YOUR HIGHNESS"，而对于一般的布里塔尼亚军长官则要回答"YES MY LORD"。

反抗组织 RESISTANCE

作为反抗布里塔尼亚残暴统治而存在的武装组织存在于"AREA 11"的各个地区。"日本解放战线"就是其中势力最大的一支。而鲁鲁的黑骑士团，以及卡莲等人曾经自行成立的反抗小队也都属于RESISTANCE之一。



▲与CLAMP以往笔下必然出现的女性角色一样，尤菲被塑造成了女神一般的存在。



▶各种同人插图也是非常精美，有些达到了以假乱真的程度。这个Q版就好可爱！

NDS、PSP一个不少

超人气动画不推出游戏，那简直是不合制作公司的赚钱逻辑。2007年10月，一向乐于为FANS们服务的NBGI就顺势推出过NDS版的《反叛的鲁鲁修》，而此后的2008年3月，为了同时照顾到另一掌机的广大玩家，NBGI又让《反叛的鲁鲁修 失去的色彩》在PSP上露了一回脸。PSP版走的是传统AVG路线，玩家可以在其中体验到黑骑士团、日本解放战线、布里塔尼亚军等多个分支路线带来的乐趣。而NDS版则将AVG与RPG两种游戏类型融为一体，玩家可以在游戏中开发NIGHTMARE机体，参与到实际的战斗中，不过在NDS版中玩家扮演的是黑骑士团的一员，没有分支路线可选。



◀PSP版游戏中不停读档这一点让人相当恼火，这使得整个游戏的流畅性大打折扣。



▲即将于今年8月发售的《反叛的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场》中鲁鲁的专属表情之一。



▶玩过PSP版的多分支后再来看NDS版的开场，明明只有一个选择，ZERO却还是问玩家是否想加入黑骑士团，答否的话就会直接被打回主菜单重来，这真是太有ZERO风范了！



人天生对未知有一种本能的向往，未知的另一个位面是恐惧。一个正常人总归想摆脱真正威胁到自己的恐惧，然而对那种事不关己、却又能让自己心跳一下的恐惧，有的人依然排斥，有的人则甘之如饴——即使疑神疑鬼好几天，依旧大喊过瘾，所谓的M大概就是这样。此新栏目就是为这类较“偏门”的游戏而专门开设的，主攻对象是音响小说、侦探类以及怪谈类的AVG。不过，每辑介绍一个游戏的做法并不怎么可取，咱的宗旨依然是：“看着好玩”。

都市传说

“传说”的字面含义是“口耳相传的历史”，但我们常说，村东头拍死一只蟑螂，传到村西头就变成海军陆战队员成功剿灭妄图侵略地球的异形。传递消息的每个人都是历史的编写者，享受着创造与沐浴在他人惊羡眼神里的双重乐趣。

严格起来看，都市传说是民间传说的一种，不过现代感气息较浓。跟字面意思不一样，都市传说的舞台未必是都市，乡村中流传的小故事也在此列。跟广义的民间传说比起来，都市传说，特别是怪谈都市传说里绝大部分都充斥着阴森感，而且传播方式也在以前单一的口耳相传的基础上增加了电视、广播、网络、手机等新媒体。媒体种类的增加除了让消息的传播效率提高外，其本身也滋生了新的传说，比如有名的“Chain message”（连锁信息）。

Chain message

连锁信息有很多种：论坛、网络聊天工具、手机短信……这类信息从字面上看可谓“天使与恶魔的结合体”。此类信息的开头往往是一段正义感十足的消息，比如爱国宣言、募捐信息、寻人启示等，但令人不快的是，这类消息在结束时往往会附加一段强制性的、甚至是诅咒性的话语。不管接收到信息的人是否相信妖魔鬼怪，平白无故地被诅咒，特别是至亲被诅咒的感觉终究不好过。于是一边骂娘一边把消息按照要求发出去，形成恶性连锁。想追溯这种连锁的起源，就像寻找首例艾滋病病原携带者一样完全不可考证，传播速度之惊



人，也是常人无法预想的。日本研究连锁消息的人曾经做过计算，1个发信源把消息发给5个人，接到消息的5个人每人在各自把消息发给5个人（发信时间以1小时计算），假设接受消息的人不会重复，那么消息从发信源扩散到全日本的每个人只需要11小时。如果是在中国，也只要区区13小时，并且13小时的理论计算结果已经是中国人口的3倍有余。

新闻性与FOAF



从题材上来说，都市传说大部分是关于死亡、受伤、绑架等事故或丑闻的巷间新闻，不过这类在游戏里并不多见。真正出现在游戏里的都是如下题材：猎奇杀人、毒物投放、病原体感染等与污染或超自然相关的恐怖话题，这些都市传说来传播时为了增加其真实的味道，登场人物及舞台设定都选择听话人耳熟能详的对象，然后在对于消息的来源上，一般都会以“FOAF”，即“friend of a friend”，我朋友的朋友。关于FOAF这个概念，在PS2及PSP的“《流行之神》系列”里有过详细描述，它的话语背后隐含的是一个庞大的情报传递网的概念，让听话者无从追究。如果传言者直接说“我朋友”，那么听话人有可能会提出“下次将你的那个朋友约出来见面吧”的要求。如果是“朋友的朋友”，那么就无从追查。这里举个例子，比如A是B的朋友，B是C的朋友，C是D的朋友，对于A而言，C是“朋友的朋友”，那么D与A是什么关系？在日常生活中，“朋友的朋友的朋友”这个概念是不存在，因此，这种人际关系不管怎么传递下去，A在描述时都是“朋友的朋友”。而反过来，如果A对你说一件他“朋友的朋友”身上发生的事情，你其实也被暗示了“无从追查消息来源”的这个观念。

以都市传说为题材的游戏

由于怪谈类都市传说的存在魅力，许多AVG游戏都选择其为题材。尤其是近年NDS平台涌现出大量佳作，如《鸣神侦探学园》、《七日死游戏》、《不能看》等，包括8月的《学校恐怖流言　花子来了》在内，涉及到的都市传说大多是我们熟知的类型——学园七不可思议、被诅咒的某物品、灵异照片、变异人或变异生物，本栏目在今后都有机会挑选其中的精华介绍给各位。只是，玩此类游戏必须要克服两个障碍，一为语言，二为心理承受能力。迄今为止给我印象最深的怪谈类游戏是PS2版的《恐怖新闻 平成版》，本作全程以第三人称说故事的方式展开，低沉的男中音给人带来强烈的阴森感，但最可怕的不在这里——游戏中有着守护灵的概念，当危险逼近主角时，守护灵会向主人公发出警告，而游戏制作人在这个环节上给了玩家一个大惊喜，那就是：玩家插在PS2上面的2P手柄会发出震动！这也是笔者惟一一款没有胆量独自通关的游戏，嗯，当然了，那时候我还小……



掌门人

主持：马修

插图：西瓜树

《DQ V》和《高达 激战宇宙》是近来两大主机的重头游戏，对这俩游戏缺乏兴趣的，也可以在这个暑假回顾一下以前的经典。

另外，现在物价持续上涨，吃穿住行什么都涨，印刷费、运费也都在上涨，所以……限于成本压力，《掌机王SP》也不得不涨价了，还望各位读者朋友们体谅。

高三了……

再见了，各位小编，我要离你们而去了，离自己心爱的掌机而去了！不要担心，不是我想不开要自杀，而是我马上就要升入高三了。高三，意味着学习任务越来越重；高三，意味着要把全部心思都放在学习上；高三，意味着我要暂时告别各位小编以及心爱的游戏了。

各位小编，这封信是我在我的高中生活结束前给你们写的最后一封信，而且高三一年我也不会再买《掌机王SP》乐，不过我会永远支持你们，因为我已经在书报亭订了一年的《掌机王SP》，也就是24本。一年之后，我会重新回来的，回到掌机玩家的行列。一年后再见！

唐山 李成聪

马修：对于已经结束高考的同学们，无论结果如何，都希望你们有一个美好的前程。另外步入高三暂别的各位，日后回来时也别忘了把各位的好消息带来哦。

嘟嘟：今年的高考已经结束，而与此同时，又有成千上万的同学们要紧接着步入高三的大门。在这里祝福所有即将升上高三的同学们，祝你们美梦成真。





GB 同学借给我一个礼拜

↓

GBC 软磨硬泡借来了两个礼拜

↓

GBA 同学为了教唆我买掌机借给了我一晚

↓

终于拥有本人第一台掌机GBC，以400元购入（N年前）

↓

半年后将GBC卖掉，购入GBA

↓

2005年深陷掌机，被母亲发现，狠心将GBA摔了

↓

2006年购入GBA SP，半年后换成了NDSL

↓

2007年，找不到人联机，又换成了PSP

总结： 这是一个从借机到买机、又到换机的复杂过程，形象生动地描述了一个“任犯”成为“索犯”的悲情史。为了将我拉回“任犯”行列，请让我抽中NDSL吧。

合肥 孙闻

雷伊： 好吧，我承认一开始的确有种“共鸣”的感觉，仿佛看到了以前自己的购机历程。但是当我看完后，才发现，原来“真相”在最后一句。

马修： 你的来信可以和本辑的第一篇“自由谈”联动一下，不过那个作者可没有借你机器的朋友那样好运。

黑眼圈一族









P龙被讨伐……

前不久我的P龙（《掌机王SP》）被强悍的斑猪（班主任）讨伐了。当时她进入狩猎区（教室）使用“千里眼”，发现目标后用强走药冲了过来。我急忙让P龙换区逃到课桌下，结果还是无法逃过斑猪的“千里眼”。最后，斑猪找来村长（我老爸）报告情况，村长很生气，不但送我上“猫车”还夺走了我的狩猎资格。

事后经调查我得知，原来是狩猎猫（班长）告诉斑猪的……我决定向狩猎猫报仇！各位小编有没有什么好点子？



嘟嘟：《怪物猎人》的严重中毒者……

洋葱： 比起向狩猎猫报仇，你不如将目标放在村长身上，想办法夺回狩猎资格。

《战神》女主角

某日，我正在教室里看第83辑的《掌机王SP》，忽然来了一同学，刚看了一眼封面就说："哇！这不是《战神》吗？想当年我玩这个可是高手中的高手！"我想现在既然有高手在这，那我还看攻略干啥？直接问他不就得了。谁知我刚要问他，他又说了一句："嗯，这画师不错，把《战神》里的女主角都画出来了。"唉！我还是继续看我的攻略吧！

徐州 张永刚

雷伊：这就是所谓的言多必失吧。不过哪天《战神》要是真换成了漂亮的女性作为主角，会不会吸引到一批新的潜在玩家呢？



众编，你们好，最近朕的心情真是喜忧参半，首先很高兴很激动，在90辑的中奖名单中看到了朕的大名，而且还是特等奖。在90辑书到之前就收到了奖品，呵呵，粉红色NDSL一台，当时那个兴奋啊，终于又有了显摆的资本了。这算是一个惊喜吧，一个众编给的惊喜，证明了朕的人品，运气还是蛮高的，证明了朕一封封信你们都收到了，还证明朕没有支持错，是这种执着让朕得到了这个大奖……

当朕还沉浸在中奖的喜悦中时，发生了一件事，让朕知道了什么叫乐极生悲：朕之前也有一L，一个月前寄给一个深圳的、关系非常好的朋友玩了，近期他不玩了，用快递给送过来……一个月前，朕的L充满着对特区深圳的向往，到达那儿的朋友手里，一个月后又充满对家乡的怀念准备回到朕的怀抱。不过很不幸，那该死的、遭天杀的快递公司竟然没有看好它，中途倒货时竟然把它搞丢了……真是晴天霹雳啊！

保定 李军

马修：刚想恭喜皇上同学中大奖，又看到了后面这段，虽然如你信中最后所说，有些东西不是赔偿主机和卡能补偿的，但是这种突如其来的意外无法逆转，怎么说呢，借此磨练下面对得失时的平常心态吧。



我觉得嘟嘟和洋葱应该都长得很漂亮，不然怎么能进"掌机王"当小编呢？常言道"Beauty and Beast"嘛！

扬州 绿茶

胧月：这种骂人方式很隐晦，学到了，谢谢。



雷伊请回避

各位小编，最近遇上一个趣闻，且说给大家听一下（雷伊同学请最好回避）。前两日上美术课，我正偷偷拿着《掌机王SP》第85辑复习《MHP2G》，忽然听说要画刻版画，于是二话不说便把“掌门人”LOGO上雷伊钓鱼那部分给画了上去。结果发下来一看，我只有80分。老师的评语是“还不错，但画卡通也得结合实际，你画一个人在钓鱼或者是那猴子在吃香蕉都行……”当时我足足笑了有5分钟。

卢卓然

宇轩：幸亏雷伊及时转型，要不然这样的笑话还得继续闹下去呢。

雷伊：我都看到了……没关系，这类话题我早习惯了。



我发现有些游戏对友情的杀伤力极强，一个是《机动战士高达SEED 连合对扎夫特》，虽然可以协力但很多人都是联机对战的，可这个游戏玩到后面会越来越郁闷，关系好的会导致友好度下降，闷闷不乐；关系一般的会导致不同你说话，甚至真人快打。所以谨慎啊，我有个同学被海扁一番后愤恨回家，之后其母打电话来曰：“你们是不是惹XX不开心了啊？怎么不吃饭了？你们没有欺负他吧？”我赶紧说：“哪里，没有的事……”（瀑布汗）第二天上课是这位同学一直在睡觉。想必昨晚刻苦练习了。再就是“《龙珠真武道会》系列”了，这个可以说是友情终极杀手，表现在对战时即使你打到对方，对方来个瞬移之后海扁你一顿，不爽；有时候瞬移，气力不够，郁闷；两人互相瞬移，你明明按了，不瞬，不爽＋抓狂。你看别人发气功波，中招，你发之，对方一闪而过。你抓狂乱打之，输之。所以说大家真的要注意一下，玩这些游戏真的要注意对方脸色，一看见即将生气，放水，之后惨叫，之后再出全力，实在不行玩《MHP2》去，千万别继续了……不过推荐给马修去报复雷伊。

PK316091780

洋葱：与人对战，一定要有被踩的觉悟啊。

紫枫：玩玩而已，不用那么认真，虽然确实有输了游戏会变脸色的人（而且不在少数）……

雷伊：哼哼，报仇……当初N多人邀我对战《铁拳5》，我一次都没让他们得逞。

马修：我和雷伊又没仇……话说回来，最近正在练的是《大战争DS2》。

来信未刊登的原因

1. 小编们一时半会来不及看。
2. 掉在放信的桌子的缝里了。
3. 小编收到这么多信，一发狠，把信都仍进了“焚尸炉”。
4. 某小编爱集邮，看到读者寄来的信上有自己没有的邮票，又不敢光明正大地拿，就偷了信跑……

常州　俞杰宝

马修：嗯？总结得蛮多的，小编多人看信，偶尔确实有漏看的事情发生；掉在桌子缝里基本没有，不过有时一些来信确实会在某些特别乱的桌面夹于群书之中，不过发现时我一般都会在当辑刊登。“一发狠扔炉子里”的事绝对没有；至于第4点，请大家放心，目前小编们还没发现有集邮爱好的。

上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

92 的印刷不太好，页与页之间都黏在一起了……希望能改进。

hht

马修： 很多读者反映的掉页解决后的新问题，继续和印刷厂交涉……

寄印花的方式改成了写回函，感觉来得有些麻烦。

huangfuling168

马修： 回函是临时的，印花才是长久的。

找错版块咋消失了，好，不占用宝贵的书面资源，那么在LU开个找错帖吧。

zerojf

马修： 找碴栏目继续开着呢，不过版面关系，只刊登一些重大错误，总之，欢迎大家继续找碴。

何时出一本攻略集，收录2005～2008年《掌机王 SP》上所有攻略研究？

天津　马泽华

马修： 篇幅上好像会比较恐怖……

《掌机王SP》邮购信息





目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第13～15辑、第17辑，以上每辑定价为12.00元《掌机王 SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～76、77、84、87、88、90、92、辑，定价：8.8元《掌机王 SP》第93辑，定价：9.8元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10辑，定价：16元。《PSP 专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价：25元。《NDS 宝典》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志2》定价12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家来找碴

今天才买的92辑，看了一半吓一跳，那个“黄金眼REVIEW”里面《怪物猎人2G》怎么就成了NDS的游戏了？我还以为我落伍了，NDS也出了呢……

PanuiQ

责任人

羽纹： 呃，套版错误+校对时漏校，以后我们会把“机种”这里作为“重灾区”来重点注意。

你一言我一语

有传言说PSP-3000要出了，我到底是等3000，还是等2009年买2000呢？

李子健

马修：传言而已，大家放心地买PSP-2000好了。

最近刚玩完《OG外传》，又接上了《机战A》，萌上了女主角的声音，更萌上了敌方的ガドー和マイヨ，告诉我，为什么我会成为大叔控？

尚天堂

马修：大叔自有大叔的魅力嘛。

《掌机王SP》的主编对两个女编不公平，别的小编都有过"问号男"，为什么两位MM没有"问号女"？

李佳玥

马修：其实，这是对众多"问号男"的不公平才对。

虽然众编都说宇轩猥琐，但我觉得还过得去，看少女漫画不是错，我们班上还有一堆男生看言情小说。不过自从宇轩换了形象，我觉得众编的观点是正确的……

江苏 白斌

马修：其实，众编没怎么说宇轩猥琐，大多数不过是把众读者对宇轩的评论原封不动搬上而已。

前天，经过千辛万苦跑到县城，终于在某快递部领到了我期盼已久的iDSL，从我家到县城需要2小时的车程，这一趟可把我累坏了，至今脖子仍十分酸痛……

广东 姚满金

马修：先恭喜爱机入手，另外考试结束，也锻炼锻炼身体吧。

我制定了几个计划："一五计划"，在五辑内上交流空间，"二五计划"，再在五辑内上"掌门人"，"三五计划"，在五辑内中得PSP……"一五计划"已经完成，现在请小编也帮忙完成计划啊！

辽宁 石博文

马修：先帮你完成"二五计划"，"三五计划"看运气啦。

有一个感觉，马修是你们的老大，因为SP中有不少编辑已经不在，而马修好像坚持了很久，虽然不是最突出最活跃，但却是最沉稳的一个。

高州 小C

马修：当老大的其实都很低调，像我这种里里外外忙忙活活的往往是店小二。

90辑的美图秀也太火爆了，我们这些读者大多数都是未成年人，宇轩你让我们看这些图也太那什么了。

北京 邵迪

胧月：嘴上说不要，身体很老实……有人规定未成年人不得去泳池或海滩吗？



下辑预告

《掌机王SP》94辑 8月中旬全国上市

关注下辑精彩内容



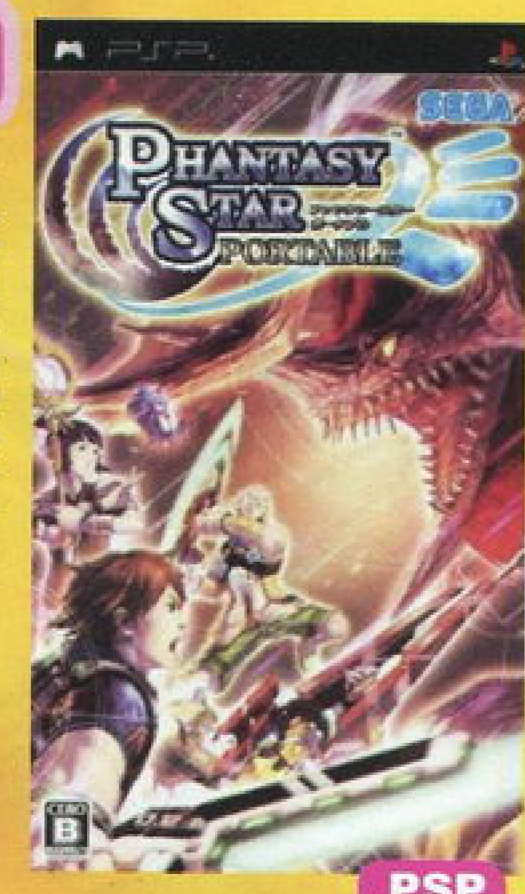
英雄传说 空之轨迹 the 3rd



火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

NDS

召唤之夜2



梦幻之星 携带版



栏目主持 宇轩

在美国E3游戏展"悲壮"收场的同时，国内的游戏展会ChinaJoy也在"热火朝天"地进行着。记得第三届ChinaJoy，宇轩曾经热情满满地在人山人海的展会里呆了整整三天，结果现在除了一场三国无双的Cosplay，其他的都想不起来了。算了，我们还是看看美女得了吧。

【高清晰】关于Chinajoy的美女及其他

楼主：mktboy

http://bbs.levelup.cn/showtopic-660920.aspx





（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

融化在上巴伐利亚的歌声里
http://bbs.levelup.cn/showtopic-662153.aspx
有些景色，美得让人窒息。

9大失落民间的中国功夫
http://bbs.levelup.cn/showtopic-661624.aspx
民间自有高人在……

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=12）掌机玩家自己的论坛。



92辑热点话题

E3 2008

E3又来了，各位朋友，各位喜欢游戏、喜欢掌机、喜欢掌机游戏的朋友们……老惯例，大家尽情畅所欲言来讨论E3吧。

今年E3的期待落空了，等TGS了。

兰色的DS

《动物之森》出在NDS上我就不失望了，可惜明年才能入手WII……等待是痛苦的，期待NDS上的大作！期待《火纹》！

都市小乖0

今年E3让人惊喜的地方的确不多，最让人震惊的也就是《FF XIII》转战X360了，NDS没有任何惊喜啊。

wataru

E3没NDS猛料，就一《GTA》NDS版，我等TGS，我要《DQ9》、《王国之心》和《心灵传说》的发售日！

FM01

E3 2008给我的"惊喜"太多了，《FF XIII》的叛变，《GTA》的NDS版，PS3 80GB版大幅降价……多得数不来啊！

我是晋晋

NDS新版竟然没有公布，明明应该是定下来了。

AXEJ星

任天堂玩了次低调……

racer

E3 2008老任很低调，大门很逆袭，索尼很师太。

亦恕

想起14号那天，熬夜看任天堂发布会，满心期待第三版NDS，结果，整个发布会没有一个惊人的消息。就在平静中结束了，《GTA》的消息早在前几个月前就已经知道会有了。

bew89631139

有了《火纹》，知足矣。

metroidzero

本来很期待任天堂的发布会，结果却没什么惊人的消息。倒是觉得《FF XIII》的跨平台发售有点吃惊。说句实在话，今年的E3个人觉得没有什么新的看点。

Linfeng29

还是在期待那几款游戏啊。《火纹》快来啊。

jerryoff

貌似微软抢尽了风头。

junowu

没有新主机发布，总觉得少点什么。

神秘的瘦子

不是说E3没落了吗？真不希望这样的大会没人关注。

davidxiaoman

明年估计掌机就要更新换代了。

dyching

最震撼的当然是《FF XIII》的跨平台。老任方面没什么惊喜，可能震撼的都留在后面吧，期待《FE》！期待《DQ9》！期待《口袋》！

甲乙丙丁

《FF》这一跨，几家欢喜几家愁，但SE此举必将从360广阔的国际市场中获得更多利益。面对日本本土市场的萎缩，跨平台的确是一条好出路，也是今后日系游戏的大势所在。

青秀山

这次追着城寨的专题页看新闻感兴趣的有：家用机上的《FF XIII》跨平台和"《战场女武神》移植到PSP"，还有比较失望的是NDSL上《超时空之钥》的品质实在是太不像话了，SE你要钱也不能这样吧。

开伦蒂尼

SEGA都澄清了《女武神》那件事是SCE自己搞错了，真是空欢喜一场，不过SEGA应该不愿看到PS3版的悲剧重演，除非在移植很方便的前提下（这点不成立）……

bombless

睁只眼，闭只眼吧。感觉没了往年的气派。

huangfuling168

NDS的第三代残念了……可怜我还是抱着胖D，虽然早就被PSP踢入冷宫，但还是期待出新机型……一定入手！

hht

只看了任天堂那有些单调的发表会，却错过了《FF XIII》跨平台和某人做俯卧撑的瞬间。觉得自己有点失算……

马修

本辑热点话题

你等待中文版吗？

无论是《战神》、《无双大蛇》这些官方中文版，还是民间汉化的游戏，中文版都要比日文版（或英文版）要迟上一些，本辑我们来讨论，当一些游戏确定会推出中文版或必定被汉化时，作为玩家的你，会等待中文版吗？

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年8月1日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

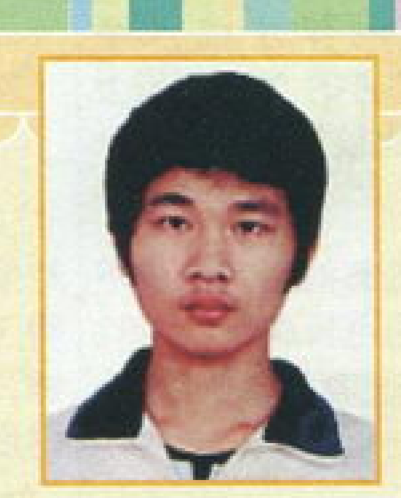
NDS、PSP 幸运大抽奖



想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email 发至pgking@263.net、或者来信“兰州市邮政局东岗1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

吴彬隆 昵称：转生之Z



性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》、《怪物猎人》、《机战》
地址：福建省厦门市海沧镇新街77号
邮编：361026
想说的话：希望喜欢《ZERO》的人来联系我。

梁子昊 昵称：苍月

性别：男 年龄：20
拥有掌机：GBA、NDS、NDSL、PSP—1000、PSP—2000
喜欢的游戏：《最终幻想》、《生化危机》、《怪物猎人》
地址：广东省广州市番禺区石镇朗边西约大街36号
邮编：511450

郭倩莹 昵称：霏云

性别：女 年龄：20
喜欢的游戏：《应援团》、《口袋妖怪》、《秋之回忆》
想说的话：寻找上海与广州的情侣搭档一起联机，让爱联系你我，让掌机碰撞出友谊的火花。

谭丰翔 昵称：Tank

性别：男 年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《最终幻想》
地址：深圳市南山区西丽镇动物园路平丽花园6栋302
邮编：518055 QQ：840215878
电话：13728759026
想说的话：谁有老的掌机能送我研究吗？

耿强 昵称：坏家伙

性别：男 年龄：26
拥有掌机：坏了的NDSL，准备入手PSP
喜欢的游戏：ACT、A·RPG、FPS、RAC
电话：0898—69561399
想说的话：游戏机是很脆弱的东西，一定要保护好哦！

李小雨

性别：男 年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：河北省唐山市丰润车轴山中学
邮编：064001 QQ：316798138
想说的话：期待与人联机。交换PM，打怪，做任务。

殷之华

性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA SP、GBM、iDSL
喜欢的游戏：格斗游戏
地址：辽宁省沈阳市泰山路88巷3号环境科学研究院
邮编：110031
电话：13478158961
想说的话：寻找《BLEACH2》高手。

《口袋光环》有奖问答备选答案
□A:15比0
□B:15比15
□C:15比30

蒋迅　昵称：猎人王

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP（卖了）、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：上海市中山北一路188号705
邮编：200083
电话：13816899523
想说的话：我喜欢一切和猎人有关的东西。

黄凌帆　昵称：Saroth

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《洛克人》、《天诛》
地址：福建省福安市中兴东路2号楼303房
邮编：355000
电话：2187265
想说的话：有了PSP后，对中奖没感觉了。

方耀星

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：几乎所有游戏
QQ：464046896
电话：13100511593
想说的话：喜欢游戏的你来和我聊一下天吧。

袁裕雄　昵称：大雄

性别：男
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人》、《口袋妖怪》
地址：广东省汕头市龙湖下蓬西畔南环西街七巷3号
邮编：515000　QQ：526571212
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

马天一

性别：男　年龄：17
拥有掌机：该有的都有了
喜欢的游戏：只要是游戏我都喜欢
地址：天津市大港区福安里22-3-501
邮编：300220　QQ：609937379
想说的话：玩家无贵无贱，无长无少，游戏之所存，玩家之所存也。

郑秋俊　昵称：嘻哈公园之狼

性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：数不胜数
地址：广东省韶关市武江区虾工山二建车队宿舍2号楼904房
邮编：512026　QQ：765007422
电话：15819231954
想说的话：玩任何Game都可呼我，无论男女哦。

张德昀　昵称：龙伤·问

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《光明之魂》、《怪物猎人》、《山脊赛车》
地址：浙江省温州市泰顺一中高三（2）班
邮编：325500　QQ：348292373
想说的话：从游戏中找回信心，在现实中勇敢向前。

任礼南　昵称：Aue

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》及所有A·RPG
地址：北京市丰台区北京十中高一（5）班
邮编：100072　QQ：718845113
电话：15810585086
想说的话：我喜欢《海贼王》，草帽饭加我。

邱俊云

性别：男　年龄：20
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：浙江省湖州市织里镇珍贝路200号
邮编：313008
Email：qiujunyun@163.com
想说的话：各位爱玩游戏的朋友，给我发Email或写信一起交流！

伍灏祥　昵称：月光下的魔术师

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《头文字D》、《怪物猎人》、《空之轨迹》
地址：广东省广州市海珠区南洲路南洲花苑
邮编：510290　QQ：525721018
电话：84041378



乌修

◆《赤壁》还不错，里面有当今中国古装片里非常罕见的中国古代盔甲，胡军版的赵云和赵薇版的孙尚香也都非常棒，最大的不足应该就是孙权和孔明那嗲声嗲气的台湾腔了，话说，那么大投资都投进去了，再多花钱请些专业的配音演员会破产么？

◆这辑小编寄语收得早，以致《刀魂》众都还在提E3，没有一个提这个游戏的，本人只好从我做起，临时将自己的E3评论改掉了。

◆买游戏那天，中午去被告知晚上五六点钟到，晚上去问被告之已经不知道几点能到了。九点多终于到了两张，但店方坐地起价，在打电话问乌冬还要不要带时，其中一张游戏已被卖掉了，我让店员从楼下快递处抽出一张，才算没辜负了乌冬……唉，特殊时期啊！

LIKY

◆最近开始玩PSP版《女神侧身像》了，当初PS版因为记录丢失只玩了一半的遗憾直到现在终于弥补了，同时也更加肯定，这是一款神作，而且经典是不会随着时间的流逝而褪色的。

◆看了《赤壁》，给我的感觉是一群穿着古装的人，说着现代的俏皮台词，引得影院的人不断大笑。然后是一个接一个地出场演"无双乱舞"，一遍不够演两遍……这种历史题材片，还真是得央视才拍得正统哦。



雷伊

■玩《MGS4》时听得最多的、同时也是印象最深刻的一句话就是开头的"战争が変わった"（战争变了）。这句话也许也适用于这次的次世代家用机战争，是的，战争变了，变得满是铜臭味。

■两个月前看完了国产剧《笑着活下去》，当时还是非常感动的。不过最近却惊讶地发现，近来各大电视台正在热播的几部国产剧中，至少有三部中的某段煽情音乐是和该片中一模一样的……我说不上是哪个抄了哪个，或者这些片子都是同一个制片人？但即使这样，这资源再利用的本事也忒高了点吧。

盲先知

〇其实厂商间并没有什么道义，有的只是利益而已，所以也就不存在什么"背叛"、"投靠"。这次的E3给不少"青"们都上了一课。

〇一次出去玩，在路上忽然听到某家店在放一首特别好听的日语歌，我记得好像是国内某歌手翻唱过可就是想不起来。回来惦记了几天，后来终于想到了周华健翻唱的版本叫《海角天涯》，然后就顺藤摸瓜找到了日文原版《岛呗》，可是宫泽和史的原版也不是我听到的那个版本。在网上逛了很久，终于还是找到了这首由夏川里美演绎的《岛呗》。和其他版本相比，夏川里美的《岛呗》中透着浓浓的和风，透彻的嗓音也能透入人的心里，向所有读者推荐。



羽纹

★自己正在热追的两部美剧《越狱》和《终结者外传》都将于8月份同时回归，总算是出现了一点让本人期待的东西了。

★周末抽空和UCG美编anubis去电影院看了《赤壁》，除了部分台词比较恶搞外，总体感觉还是不错滴，推荐大家都去看下。

★奥运将至，目前正在为是否看男足国奥队的比赛而举棋不定。近日看新闻得知梅西也会随阿根廷队来参赛，颇有些惊讶。

★不知道为什么，对Wii上的《洛克人9》很感兴趣，难道这将成为本人购入第一台次世代主机的动力？

洋葱

◆无意中得知《P4》里最喜欢的一位少年竟然是可恋爱角色之一，我欣喜若狂地跑去查了查资料，结果却发现这位少年其实是少女。我的脸彻底歪了，这一次伤得很重……

◆最近发现，辣椒＋番茄酱这组合真不错，大家可以去试试。

◆看了《寒蝉鸣泣之时》真人电影版的一些片段后我不得不佩服导演，竟然能把原作中极为恐怖的场面拍得如此欢乐，这也是需要技术的。

◆现在对《鲁鲁修R2》的热情越来越低了，只求别烂尾……



宇轩

▲在床上平静地看了一部爱情片——《シュガー＆スパイス：风味绝佳》，女主角是喜欢的泽尻英龙华。这是我第一次去认真地品味日本的爱情电影，没有什么太多的跌宕与起伏，惟有一丝暖暖的温馨。

▲E3啊E3，任天堂你去年好歹还拿出来块板子，今年怎么连根棒子都不拿出来了啊！我的《塞尔达》新作哪去了！

▲一生气，把《模拟人生2》的一系列资料片全部安上开始玩。造了一套非常理想的房子，却发现没钱搬进去。生了一个孩子，却发现工作忙到完全没时间陪。想交异性朋友，却被老婆误认为是出轨。筹了好几年钱准备旅游，却发现自己已经老了……嗯，这就是生活。

▲生活继续规律中……

软饼干

◆趁空闲时给自己放了一次长假，虽然期间一直暴雨连连，没有好好出去游玩一番，但见见朋友和亲人也让自己的身心有所放松。

◆休假在家除了打机、看片、逛街，坚持锻炼也是每天必须要进行的活动。事实证明，锻炼后精神变好，胃口也开了。而且由于早起早睡，生活也有所规律。看来身为玩家，革命的本钱也不能耽误。下一步准备戒烟……

◆近期电影当属三国题材的《赤壁》和动画电影《风云诀》，自己对历史研究不深，也就图个热闹。我只想说，诸葛亮的台词真不是一般的猥琐啊……

胧月

★《PERSONA4》龟速攻略中，还是蛮有意思的，气氛上不像《P3》那么叫人昏昏欲睡。顺便插一句，家用机上可玩的游戏真是越来越少了。

★很多人不理解为什么原本宣布独占的游戏突然跨平台后会遭人骂——"让更多人分享不好吗？"举个简单的例子，一个PS系《生化危机》死忠为了玩《生化4》入手NGC，这个平台的游戏对他而言除了《生化4》其他都没有任何吸引力，然而《生化4》劈腿回了PS2，那他当初还要买NGC干嘛？诚然，让更多人分享是没错，可你厂商当初非要宣布独占又是什么意思？出尔反尔，挨骂就是活该。

★接上一条，日本厂商现在还有信用可言吗？

紫枫

◆**再次相亲**

被父亲威逼着再度相亲，过程惨不忍睹，回家见到父亲一脸阴沉，实在不知该苦笑还是该安慰："我说我都不急，您这是急哪门子来哉？"父亲沉默良久，憋出一句话："我想抱孙子玩，不行啊？你有意见？"

一口血差点没吐干净。

◆**速度**

前日刚刚得知高中一好友于年初步入了婚姻的礼堂，遂拨其电话欲送去我那迟到的祝福，结果好友电话中一阵好笑："你知道得太晚了吧？我上个月都已经离婚了。"见我在电话这方诧异不已，还没想好怎样开导一下，对方已然轻松地说："哥们儿，咱这就叫速度，今年年底结婚的时候记得来喝喜酒啊。"

摇摇头，这年头，人呐……

◆**杂**

重温NDS版的《逆转裁判4》和《炸弹人》，某日被其他小编看见，连连摇头说："堕落，你堕落了……"不禁汗颜，真的堕落了？

乌冬

◆盲先知看到我桌面放了一个黑色圆圆的水果，问是什么，我答布林，他仍不解。我想不到更好的解释，只好说是外国的李子，遂恍然。

◆E3过后，看大家的论坛和QQ签名都成为了一种乐趣。

◆终于抽时间把《MGS4》通了一遍，这也是我买了机器那么久第一个通关的游戏，游戏素质果然不是吹的，想当初买PS3的有一部分原因就是因为它，现在二周目零发现准备中。

◆《口袋妖怪 白金》又有新消息放出，什么都不用说了，就看9.13。

米格

★经过一番刻苦修炼，终于炼成了香辣虾这道女友最喜欢吃的菜。不过说起学做菜，那种纯文字性的介绍果然很难领会，看来改天要弄个NDS上的菜谱软件来试试。

★前些日子不知不觉就被深圳昼夜温差极大的多雨夏季给折腾病了，愣是一个多星期都没有缓过来，希望我们的读者们能够多多注意身体，别像米格动不动就生病……

★说完生病，再来说说现在这电脑软件，升级了迅雷5最新版，正式让米格觉得工作的电脑到了该下岗的时候了，于是又花了3天折腾电脑升级……人生中的黑色两星期。

嘟嘟

◆偶然翻出一部十年前的日剧SP来看，题材普通，表演也很平实，但其叙事的感染力以及很多并非靠台词或夸张手法来表现的细节都做得相当完美，直入人心阿。而现在为了赚收视率，各大电视台想尽招数刻意求新，要么曲折离奇，要么花哨搞怪。偶尔娱乐一下自然也是无妨，毕竟电视本来也不是什么严肃的课题，但看看现在这些五花八门的作品，能让我感动的真是越来越少了。

◆朋友发来一手机日文输入软件，研究好半天得出结论：勉强是不会有幸福滴。

◆《空之轨迹3》终于发售，作为Falcom的伪饭一名，还是要小小欢呼一下。





栏目主持 米格

随着暑期的到来"天下聚会"如同这气温一样越来越热，截止到7月底，全国各地就举办了10多场规模较大的"天下聚会"，不少玩家看到聚会的消息都慕名而来，导致聚会人数远远超出了我们的预想，而且还不断有聚会主办者们给我们发来聚会申请，希望能够加入到本次活动中来。我们也在等待你的加入！无论你位于那个城市，必定有属于你的"天下聚会"。更多详细内容请访问 http://juhui.levelup.cn!

有梦想活得才投入

——"天下聚会"2008暑假集体行动现全面启动！

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

如果你有信心举办聚会，如果你还没有参加过聚会，那就赶紧行动吧。你可以发邮件给ACE飞行员，为你完成心愿。来信请附上你的简要自我介绍和聚会计划。

首届南宁ACG嘉年华

文 ACG嘉年华

7月是天下玩家相聚的日子，13日广大南宁玩家顶着明媚的阳光，来参加首届南宁ACG嘉年华。不得不赞叹本次活动主办方的人品，本次活动得到了《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、Sony南宁数码工作坊、可口可乐南宁分公司、104.9南宁电台、南宁时空网、南宁早报等共18家赞助商及媒体的鼎力支持，南宁将举办有史以来规模最大的ACG嘉年华动漫节，吸引了南宁上千众动漫掌机爱好者前来参加。

本次活动的策划时间经历3个月，活动主办方是广西高校社团联盟共同推举出来的南宁ACG嘉年华委员会，在此要特别感谢他们给大家带来这次盛会！活动还得到了16所高校学生会、动漫社团的大力支持，使得活动的精彩程度得到了保证。再加上桂林、柳州、玉林等地玩家团队的加入，让聚会有了更高的人气。

活动当天早上8点，场地刚布置完毕，打开大门，早已守候在大门口的玩家蜂拥而至。站在大门两侧的女仆以及猫女们除了维持好次序，还向大家散发本次活动的宣传单。感谢由南宁中学社团联盟组成的猫女组合分成两个小组在广西大学正门、东门以及校园内各十字路口引导前来参加活但找不到方向的路痴们（笑）。

8点30分至10点是自由活动的时间，以便前来现场的玩家进行组自由队和报名活动。此时可口可乐南宁分公司早已在大门一侧布置好了赠饮大台，为前来参加本次活动的玩家们提供免费可乐，实在太爽啦！10点整，主持人在动感的背景音乐中登场，嘉宾们纷纷登台介绍本次活动的亮点。10点30分，所有活动全部启动。

TVGAME区向玩家展示了实况竞技和格斗竞技。掌机区的玩家们早已等待多时，在主持人的带领下，各游戏比赛进行得井井有条。首先是本次活动的重头



▲掌机活动区人头攒动，大家捉对厮杀开了。

戏《MHP2G》团队竞技赛。各领队带领组员纷纷进入比赛区，等候主持人安排对手。而《高达SEED》、《RR2》，NDS的《马车》等项目也随后展开。比赛中不时传出阵阵喝彩声、感叹声，热闹的气氛一直持续到中午第一轮比赛结束。大家一边讨论着赛事一边开始了午餐。

下午2点30分，本次活动最具人气的活动——Cosplay表演开始了。各高校社团以及社会社团纷纷登场，另外主办方还特别邀请了广西大学音乐协会当家街舞团对"御所人行"带来了精彩的街舞表演，热闹场面引得现场观众掌声喝彩不断。而接下来才是本次最为邪恶、最为火爆的表演项目——伪娘献艺！身高186的伪娘得到了现场最高的呼声，同时我也在奇怪，难道现场那么多漂亮可爱的MM观众们都没有发现吗？

天下没有不散的宴席，到这里，首届南宁ACG嘉年华活动在夜晚启明星的闪耀下宣告结束，但这次活动对我们来讲还只是开始，我们南宁玩家会将它继续下去，并且越办越好！感谢各位参与活动的广大玩友，我们下次再见！

"天下聚会" 北京怪物猎人祭2008



活动时间： 2008年7月24日至8月24日
活动规模： 200人以上
活动地点： 北京中关村鼎好电子商城二期地下二层电玩体验区
组织机构：
主办：北京TVGAME联盟
协办：乐游传奇、黑角、MENGZONE（盟区）
平面媒体支持：《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《PSP·e族》、《狩猎志》
网络媒体支持：levelup.cn、新浪游戏频道、中游网
场地设备支持：北京中关村鼎好电子商城
活动内容：
1.线上活动
A."《怪物猎人》系列"同人画征集评选
☆CG、手绘组
☆四格组
B."《怪物猎人》系列"有奖知识问答
2.线下活动
"最速猎人"第一决定战——两人一组，在最短的时间内完成指定的训练所任务
比赛内容及安排：
1.7月24日，赛事启动，开始为期一个月的网上同人画征集评选活动，同时于鼎好商城和活动官方网站开始接受"最速猎人"挑战报名；
2.8月3日，线下活动部分开始，预选赛第一轮——斗技场桃毛兽讨伐（训练所集团演习自带），最速16组晋级；
3.8月10日，预选赛第二轮——斗技场桃毛兽讨伐，最速16组晋级；
4.8月17日，复赛第一轮——树海迅龙讨伐（モンハンフェスタ 01），最速16组晋级；复赛第二轮——斗技场轰龙讨伐（モンハンフェスタ 02），最速8组晋级；
5.8月24日，半决赛——斗技场桃毛亚种、镰蟹亚种、迅龙连续讨伐（モンハンフェスタ 03），最速4组晋级；决赛——斗技场金狮子（モンハンフェスタ 04），冠、亚、季军诞生。
活动介绍帖 http://bbs.levelup.cn/showtopic-658574.aspx

聚会预告
——"天下聚会暑期集体行动"开始啦！

由于篇幅有限，这里只列出最基本的信息。了解更多"天下聚会"活动，请访问：http://juhui.levelup.cn/。

贵州贵阳
聚会名称：鬼头刀霸勒游戏怀旧活动
聚会时间：2008年8月3日

四川成都
聚会名称：夏日梦幻之星主题聚会
聚会时间：2008年8月3日

陕西咸阳
聚会名称：陕西玩家联盟GUP咸阳地区暑期天下聚会
聚会时间：2008年8月9日

广东深圳
聚会名称：SZPU深圳掌机联盟暑期聚会
聚会时间：2008年8月3日

山东济南
聚会名称：济南格斗玩家与掌机玩家首次聚会
聚会时间：2008年8月10日

广东江门
聚会名称：NDS和PSP掌机一起放暑假
聚会时间：2008年8月10日

江苏南京
聚会名称：南京联盟暑假集体活动
聚会时间：2008年8月16日

云南昆明
聚会名称：谁敢比我凉爽！
聚会时间：2008年8月17日

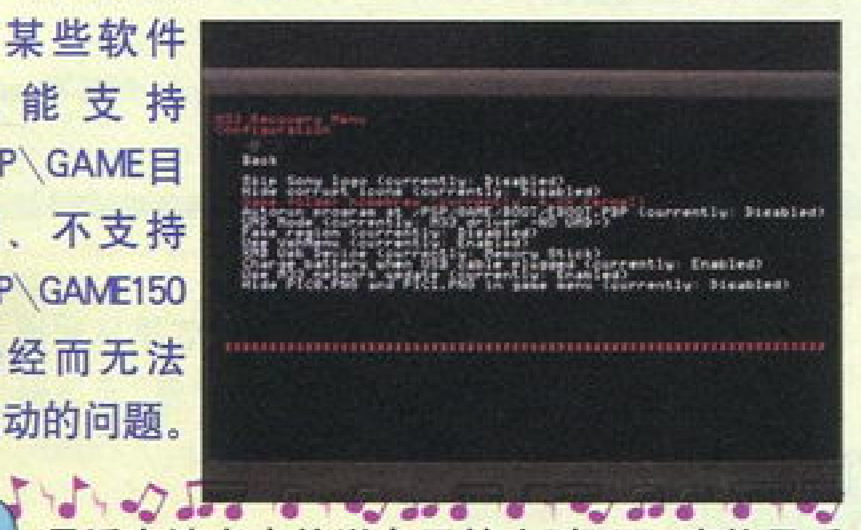






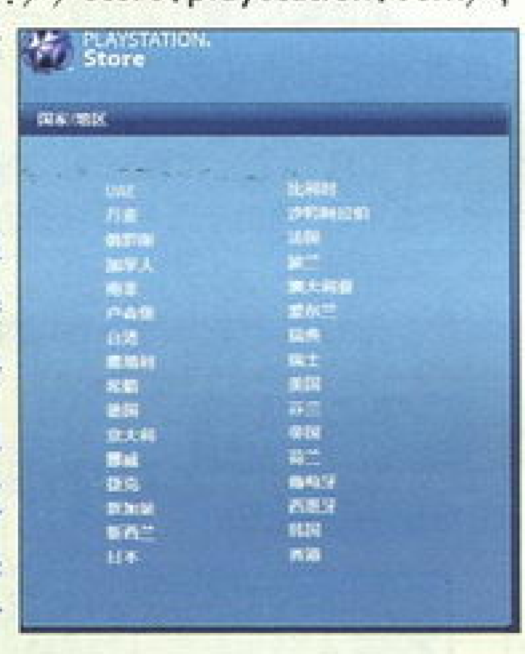
Hi，大家好，过些日子奥运会就要开始了，大伙又可以大饱眼福了。在关心奥运的同时，也要记得准时收听FAQ电台的节目哦，不然米饼轩会伤心的……好了，本辑将要为大家解决关于“自制软件兼容性”、“屏幕问题”、“PSS”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。另外由于《MHP2G》提问量有所减少，所以临时决定停播一辑，不过本次节目还是保留有《MHP2G》的内容，还请听众们理解。OK，FAQ，Let's begin!

最近4.01 M33放出，P友们自然又开始了新一轮刷机热潮。不过刷机自然又带来了新一轮自制软件兼容性的问题。比如下面的这位玩友**张名煜**就因为升级了固件二无法使用PPA。解决这个问题的方法很简单，经过米格测试，升级PPA20080608版就可以在4.01 M33-2上完美使用，而且该版本无需安装1.50内核，就可以在新版PSP和旧版PSP上使用。另外，你的另一个问题询问M33恢复模式下的“Game folder homebrew”的功能，它就是用来设定记忆棒PSP\GAME目录的启动核心的。新版PSP自然无法选择其他选项只能使用3.XX或4.XX内核，而旧版PSP-1000在安装了1.50内核后就可以直接将老的1.50内核软件放置在PSP\GAME目录下，而无须放置在PSP\GAME150下，这样避免了某些软件只能支持PSP\GAME目录、不支持PSP\GAME150路经而无法启动的问题。



最近有读者来信说自己的小P坏了，症状是反应变慢，屏幕变暗，自己又比较小白，怕被人骗，不敢拿去修理，愁白少年头。米格给你出一个点子，去参加一次玩家聚会，在聚会上让大哥哥大姐姐帮你修，不花钱肯定还包你满意（笑）。还是言归正传，从你的小P所出现的症状来看，问题可能有以下几个。首先速度慢分两种情况，一种是由于调解了CPU频率导致系统速度变慢，遇到这种情况恐怕是自己误修改造成的，在PSP系统界面按下SELECT键，在出现的M33 VSH MENU中将第一项CPU CLOCK XMB和CPU CLOCK GAME都修改为“Default”即可。如果调解后速度还是慢，那就恐怕是记忆棒的问题了。组棒用时间久了质量会出现问题，表现的症状就是速度慢、读写错误，借个记忆棒试试，如果速度正常就准备银两重新买棒吧。至于你提到的屏幕变暗，这种症状倒是不大常见，如果没有挂载其他亮度修改插件且通过亮度调节键调整到最大亮度也会很暗的话，那么就可能是硬件的问题了。出现的原因可能是液晶屏本身，也可能是PSP排线，这就必须去电玩店进行修理了。

上次有读者来信向米格询问PlayStation Store的网址，米格答复http://store.playstation.com/，他却说自己的电脑打不开，经过米格测试，这个地址确实没有问题，进入后是国籍选择，选香港，然后在接下来的页面下载并安装专用下载软件，通过信用卡就可以在这里购买游戏啦。如果你的电脑还是无法打开，可以试试直接输入http://store.playstation.com/game/index.vm的网址或者http://www.playstation.com主站链接到PS Store网址。再不行的话就只有通过代理服务器试试啦！



广告后接到广东玩家**王月明**的问题：“最近在玩《梦幻之星 携带版》的试玩版，听网上说有一种隐藏的黄色鸟型怪物可以掉出很多好的装备，

但小弟一直没有看到过，请问这种黄色的鸟有什么特殊的出现条件吗？”你所说的这种黄色的鸟即为《梦幻之星》的经典怪物——拉比鸟。在试玩版中，它的出现是完全随机的，玩家可以在联机模式的前两个关卡中随机遇到。之前网上流传有各种关于拉比鸟出现条件的传言，比如和职业、打怪顺序有关等等，都是没有依据的。拉比鸟的身上会掉出一些特殊的武器或装备插件，虽然外型好看，但能力却很一般。如果你运气不好的话也不必着急。



接着来看广西玩家**韦权章**的来信提问：“有几个PSP《高达SEED连合对扎夫特P》的问题，想借FAQ请各位小编帮忙看一下：在任务模式，连合势力我只打出了88个，扎夫特打出了90个，之后就再也找不到新关卡了。但是任务栏还有很多是空的，两个势力的总任务加起来应该有300个。如何才能使没出现的人物出现？怎样才能打出隐藏机体？”不少分支或隐藏的开启都必须达成一定的条件，其中带有红色标记和黄色标记的都代表有分支路线。至于隐藏机体只有PS2版中才有，PSP版中没有。

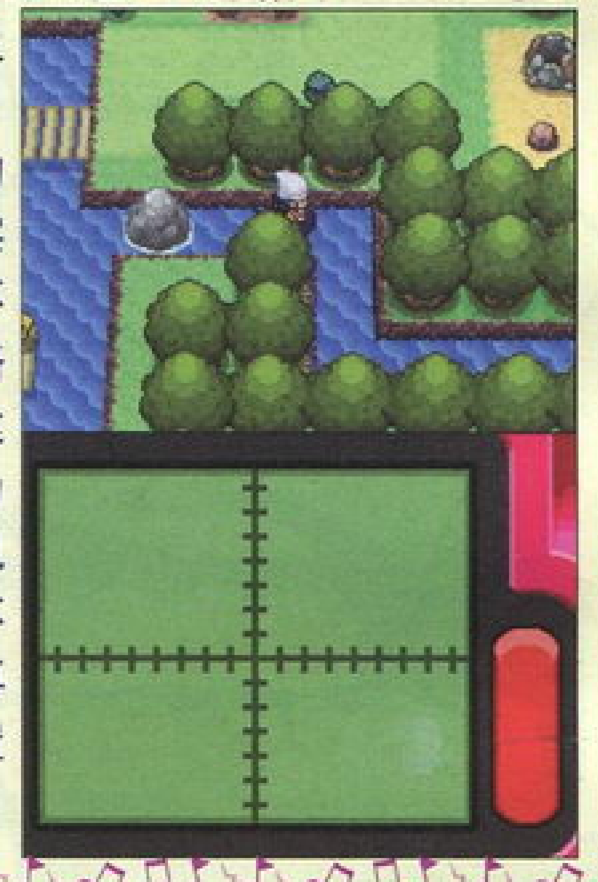
下面是四川**晓慧**玩家来信：“向各位小编询问关于NDS游戏《绯色欠片》的问题。我想攻略狗谷辽，无奈怎么选他都不出来，有什么特定条件吗？我已经通过一次关了。还有，第一个番外篇（就是选人名进入的）那些选项有什么用？感觉选来选去都是一种结局。”想要见到这个角色不但要等到三周目，而且还必须攻略过狐邑佑一或犬戒慎司的其中一人。满足以上条件后在第一章按照“学校の外を探す”→“校门”→“いつもの道”→“やっぱり违う道に”的顺序选择便可。番外篇的选项将会影响到角色最后的台词，如果最终角色好感度很高，他还会说“我满足了”。

FAQ电台

暑假玩得爽不爽？不爽就找“天下聚会”，热情联机、火爆赛事，一定让你玩得更过瘾。独乐乐不如众乐乐，还等什么，快来参加“天下聚会”吧！

天津玩家**隼**的问题：“《剑、魔法与学园物》里怎么有的时候人物升级时能力不升反降？BUG？”这不是BUG，出现这种情况其实是正常的。本作中的人物在升级时，能力的加成是随机的，而且有时反而会出现能力下降的情况。所以我们建议在人物快升级之前先存一下档，如果发现人物能力降低或者升的能力不是很理想，就重新读档。当碰到生命力、素早等重要能力在升级时反而下降时，就毫不犹豫地重新来过吧。

继续来看问题，名为**逍遥公子**的读者来邮件提问：“我想请问一个关于《口袋妖怪 珍珠·钻石》的问题，为什么我在209道路找了无数遍怎么都没见到亿万吸收的技能机啊？”习得亿万吸收的19号技能机确实在209号道路，不过隐藏在了水路的尽头，初次到达这里的时候因为还没获得秘传机冲浪，所以是拿不到的，可以以后再回来拿，具体位置如图。



最后一则问题是**卢卓然**读者的来信提问：“太古系和锈块系的武器如何生产？火属性的双刀怎么制作？还有钢龙要怎么打，在雪山被它一个吐息就几乎秒了。”太古系和锈块系的武器需要先获得太古系和锈块系，将它们鉴定成功后就可以强化为这一系的武器了。初期火属性的双刀可以生产怪鸟双刀，需要的素材很容易在大怪鸟身上得到。至于钢龙的打法，推荐使用龙属性武器挑战，技能方面最好有“龙风压无视”，这样就能无视它的风墙进行攻击。道具方面推荐带满闪光玉和解冰剂，看到它飞空就用闪光压制它的行动，如果自己被冻上就使用解冰剂。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位玩家暑假快乐！



什么事情做多了都会不可避免地出丑出糗，玩也一样，本辑“自由谈”的第一篇，就是《掌机玩家囧事录》；第二篇则是《我们的钢之魂》，看标题就知道是和《机战》相关，故事告诉我们，玩家和玩家的“精神”也会有不同的……

掌机玩家囧事录

文 大笨象

作为一个忠实的掌机玩家，本人已经有7年多的“掌机龄”了，也经历了从GBP到GBA再到NDS和PSP的美好时代。拥有掌机的日子真的是非常愉快，玩了很多有意思的游戏，也看了不少精彩的动画和电影，应该说是乐趣多多，毫无遗憾。但是，快乐之余也有一些小小的尴尬事件穿插在我的掌机生活中，现在我们习惯把这些尴尬的事情说成是“囧”，于是就干脆紧跟潮流总结一篇《囧事录》投稿“掌机王自由谈”，希望博大家一乐就好。

缠缠绵绵，我是充电器你是耳机



现如今人们的生活水平是越来越好了，相应的，掌上移动设备也是越来越多了。除了掌机，手机、MP3也是非常常见的两种掌上设备，相信不少掌机玩家也都有这两样东西——手机几乎是现代人不可或缺的工具之一了；MP3嘛，比掌机方便简单许多，在一些没法使用掌机的场合，听听歌还是很不错的放松方式。本人也是如此，MP3、手机，再加上NDS、PSP，还有以前的旧掌机，细细一数这一大堆掌上设备还真不少。虽然看着这些数量可观的掌上设备——尤其是挚爱的掌机们时总是有种难以言喻的成就感，但是，我还是不得不因为它们要发发牢骚。

这事要从掌机的电池变革说起。2003年发售的GBA SP，正式抛弃了以往掌机采用一次性干电池转而使用内置充电电池作为电源，而且GBA SP这一带头就成了此后掌机业的标准，接下来发售的掌机不管是任天堂的GBM、NDS还是索尼的PSP，都心照不宣地配备了内置充电电池。当然了，内置电池如此迅速彻底地取代干电池也不是没有道理，因为比起干电池，内置充电电池的优势实在是不胜枚举，其中最大的好处还是给玩家省下了一大笔电池钱，而且只要充电器在，就可以保证你的掌机不断电。但是问题就出在这充电器上……

充电器通常都有一根长长的电线，为的是保证玩家远些的距离也可以安心充电，不过当好几根长长的电线一起摆在桌面上的时候，麻烦就来了。比如前一天晚上入睡前，你把几个需要充电的掌机、手机和MP3什么的摆在桌上，但是等到第二天再去看的时候，就会发现几条充电器的线、MP3的耳机线已经不分你我地缠绕在一起。这乱糟糟的一大团，收拾起来着实麻烦，一不

小心拨到还会连掌机都带到地上摔着。刚开始我以为是我自己太邋遢所致，于是下一次充电前格外注意，井井有条地把几条线分离开，可结果这些线还是一如既往纠缠成一团甚至死死地打上了结。于是我就向身边的人询问是否也有类似的困扰，不问不要紧，这一问才知道原来这是一个普遍存在的困扰，别说是好几根线容易缠在一起，有时候一条耳机线长一点，自己都会打结。

究竟为什么绳子会打结，说法很多，不过既然遇上了这种糗事，我们就要想办法避免它。一般家里每个房间都会有插座，那么就分开充电，PSP在卧室，NDS在客厅，MP3可以直接用电脑的USB端口充，手机就放在父母的房间吧……当然还有个更快捷的办法，那就是把电线改短。加州大学一位教授根据实验得出了一个规则：绳子越长越柔软就越容易打结；但是只要绳子短于46厘米便不会打结。所以动手能力强的玩家不妨直接把电线改短，问题就迎刃而解了……

请用我的掌机和我联机

联机是掌机游戏的一大特色，无论是GB、GBA时代的一根联机线，还是如今NDS、PSP的无线联机功能，都让掌机游戏不再“独乐乐”。不过说起这联机，还真是一部分掌机玩家的痛楚。为什么说联机是一种痛楚呢？当然不是联机本身，而是想联机却找不到伙伴。现如今掌机玩家是越来越多了，但是要说掌机已经在我们生活中普及开了还有些为时过早。大部分没有收入的学生族，零花钱本来就很少，而且不是个个都有吃泡面就咸菜过活这门“手艺”的，所以想攒点钱实属不易，更别提买台上千元的掌机了。

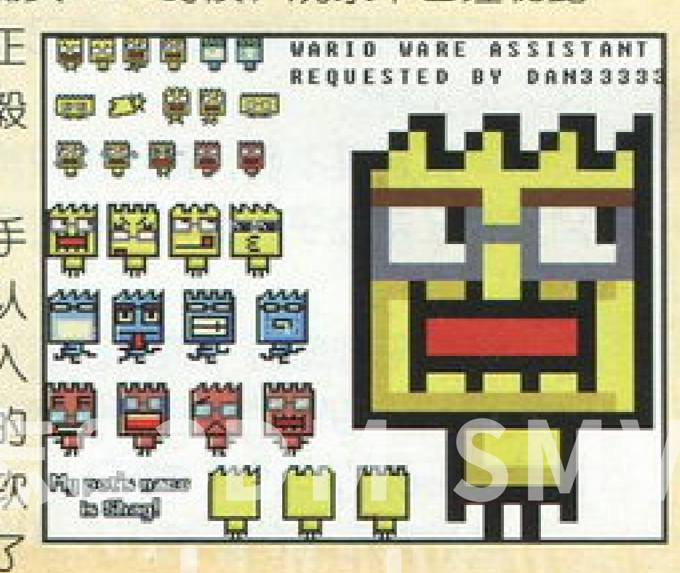
玩掌机这么久，但一成不变的是从来都只有自己这么一个掌机玩家“鹤立鸡群”。虽然从我第一天玩掌机开始，就致力于将掌机在身边朋友同学之间推广开来，但是无奈从初中开始一路磨嘴皮子到高中毕业，也没有成功发动一个人买台掌机。通常的情况是对方要先借我的掌机研究研究，再决定购买与否，虽然我心里是一百个不愿意，但是为了日后的“联机大业”也只好忍痛割爱。待到对方“研究”够了之后，要么一句“没意思”就可以轻而易举地把我打发开了，（没意思你为什么借去三个礼拜才还？）要么就是面露难色地挤出一句“哥们实在手头紧，要不你借我点钱买一台和你联”。这种时候我只能无可奈何，难不成真的借钱给他买一台？可你别说，这钱虽然没借，但是……您往下看吧。

随着掌机的不断更新换代，我也依靠省吃俭用和一点压岁钱，把GBP升级成了GBC。于是我就有了两台掌机，这时候我想到把GBP借给别人，自己再用GBC，这样可以联机了。但是这其中有个问题，还需要一条联机线和一盘重复的卡。联机线好说，十来块钱就可以搞定，但是卡就麻烦了，当时一盘GB卡动辄是数十上百元的，让我一个人买两盘重复的卡我可不干。于是就找人商量：我借掌机给你，但是你得买盘卡和我联机。结果这个当时看来已经是对我绝对不平等的条件，仍旧没人愿意答应……日子就这样继续着，直到我手中的掌机由GBA变成GBA SP，我再次有了两台掌机，而且买了烧录卡之后，才第一次感受了联机游戏的魅力。联机的准备过程是这样的：我首先准备好GBA和新买的干电池借给人家，然后翻出以前的GBA卡——比如《KOF EX2》，再接下来往烧录卡里烧一个《KOF EX2》，自己把GBA SP充好电，最后拿出一条事先买好的联机线。接下来我总算体验到了联机的乐趣，不过这代价实在是有点儿大。以后这种“请用我的掌机和我联机”的糗事还在继续，当我买了iDSL以后，NDS又继续借给别人和我联机，多亏科技的发展实现了掌机的无线联机，这样我才能省下了联机线的钱……

丢三落四的正版玩家

玩黑白GBP的时候我还是个小学生，根本不懂得什么正版盗版卡之分。再往后来，看了不少游戏刊物后才慢慢有了正版这种概念，但无奈兜里没钱，买个掌机都要等个一年半载，数百元的正版卡是那么地遥不可及。不过这一切到我买了NDS以后彻底改变。

其实我刚买NDS的时候非常窘迫，那时候钱刚够买机器，但是实在按捺不住，所以只买了机器而没有买卡，因而一开始只能拿来玩GBA游戏。也许正是有了这层悲惨的经历，后来终于凭借自己的能力赚了点钱之后，顿时产生了一种“我要玩正版”的想法。要说我的正版之路还确实是非常坎坷的，其实我在2005年底买NDS时候，烧录卡已经初露端倪，但是“玩正版”的冲动让我毅然放弃了烧录卡。



最初是买二手正版卡，在论坛认识了几个先期购入NDS主机和游戏的玩家，于是我就软磨硬泡地买下了

《超级马里奥64DS》、《瓦里奥制造 摸摸乐》两款游戏，前者因为箱说全（指的是二手商品的盒子和说明说还完好），开价200，后者则只有裸卡而开价180，再加上另外的快递费用，总共花了400多块。因为是第一次买正版卡，因而虽说是二手货，也非常珍惜。两款游戏我玩得很仔细，而且每次玩完《超级马里奥64DS》都要收好放在盒子里才安心，《摸摸乐》没有盒子，就插在NDS上不拿下来。一贯大大咧咧的我能这么小心翼翼，连自己都有点不可思议，趁着这股热乎劲，我又买了不少正版卡，包括大名鼎鼎的《任天狗》和《马里奥赛车DS》。后来破费最大的一次是在《生化危机DS》发售后，托人从广州邮购了全新的日版卡，代价相当之大，连同邮费汇费辛苦费在内，450大元就没了。但不久之后，囧事就来临了。正所谓“江山易改本性难移”，很快我又恢复了马大哈本色，开始丢三落四，先是那盘没有包装盒的《摸摸乐》没有了踪影，接着一位同学来家里玩《任天狗》，把我正在玩的《生化危机DS》卡从NDS里拿出来随手夹在一本书里，更倒霉的是不久之后那本书又被奶奶当废纸廉价卖给了捡破烂的……这件事以后我对于NDS卡产生了恐惧，任天堂实在设计得太小了……我的正版卡就这样被丢得所剩无几，我短暂的正版生涯也就此告一段落。

写到这里，总结了玩掌机以来的3件囧事，才发现在这7年中，自己已经变成了一个彻头彻尾的“掌机饭”，掌机已经深入到了我的生活中。从“玩掌机的尴尬事”这样一个侧面也能总结出一篇文字，这在以前是绝对不敢想象的。最后希望自己对掌机的热爱能够持续一生一世。

我们的钢之魂

文 ST-ST

1

国内很多游戏（TV、掌机）爱好者都应该有同感，找一个和自己谈得上游戏的人实在太难了。如果你是一个极少受众的游戏系列爱好者就更是如此。在大学的时候，我认识了小坚，相对稀有的游戏爱好者——班里只有他有PS2，而且他还是《机战》的FANS。

其实我本来也算不上《机战》FAN的，因为我以前只玩过GB上的《第二次G》，家用机上的《机战》对农村过来的我来说，根本就是闻所未闻。我本来也不知道小坚是《机战》饭，直到有一次……

“NDS上出《机战W》了，而且还有黑百合参战！”他兴奋地指着《掌机王SP》上那段新闻对我说。

“哦。”

“NDSL入手预定！”那时他还没有NDSL，而且还在考虑买NDSL还是PSP好。

“好啊，一起买吧。”说实在，当初我买NDSL是因为我想玩上面的那两款《恶魔城》。

新学期到来的时候，他已经把《机战W》通了，花了3天。

“真是很不爽，黑百合只能最后几话用，而且没有了波色子跳跃！”他之后经常向我这样抱怨。

我后来才知道《机动战舰》的黑百合是他的“爱机”。他说他当初看到黑百合在《机战W》中那有型的动作时非常感动。

之后我在他的影响下，渐渐地喜欢上了《机战》。小坚有PS2，玩过不少《机战》，而我玩过的《机战》屈指可数，只能算入门生，再加上我除了NDSL外没有任何游戏机，以后的“补课”可谓又遥远又漫长。



大二了，买了电脑，补了《勇者王FANAL》、《天之志雷马》、《真盖塔 世界最后之日》等等一大堆机器人动画。以后的很多时候，和小坚谈《机战》成了我们之间最好的话题。我经常向他问《机战MX》，《机战α》等我从未玩过的《机战》游戏。他也经常和我讲《机战F完结篇》和《机战A》有多么经典。大家一起讲那些闻所未闻的机器人作品，大谈哪些哪些机体的武器、特殊能力，自己喜欢哪个机体什么的。我们之间只要谈到《机战》就有无穷无尽的话题，好像讲不完似的。

2

但是有时也有看法不同的时候，小坚是不服输的那种人，总是认为自己的看法是最正确的。虽然大多数时候是我敷衍了事，但这使我越来越觉得和他有点不合。

我在看《幸运星》的时候被泉此方的那句“钻头是男人的浪漫”所震惊，之后又被那段恶搞《机战W》的所拜服。本来想和小坚分享的，

但想到他从来不关注这种动画的，想想又算了。

“《全金属狂潮》的ARX-7真是太有型了。”我对《机战W》它的那段击坠动画非常欣赏，于是和小坚说。

“哪里有型，武器又少又不好用。”

“你看这个，做得和动画一模一样，真是令人感动。”

“动画我都没看完呢。”

我发觉我和他还是有点“代沟”。

3

《OGS》出了，我被里面华丽到极点的战斗动画所吸引，可是我没有PS2，于是我用GBA模拟器玩了《OG2》。因为玩的是中文版，我觉得剧情相当不错，又把《OG1》玩通了，再继续玩《OG2》二周目。

“《OG》的剧情相当好啊。”我又和小坚谈起。

“《机战》的剧情有什么好，闭上眼都知道讲什么了。”小坚他玩《机战》从来不看剧情，一来他不懂日语，二来他也不是那种对着对话框一个个地看的人。

“也不是啊，看着剧情玩《机战》也有另一番乐趣。”我这个半桶水日语水平的人似乎也没资格说什么，但我总觉得没看剧情的话，总觉得缺了什么似的。

“小坚，和我一起学日语吧，这样就可以看懂《机战》的剧情，至少看懂对白也好。”

“不要，你去学吧，学好了帮我翻译。”

后来我越来越觉得小坚不是一个真正的《机战》FANS，因为他虽然很喜欢《机战》，但是玩得都不深入。《MX》只玩了一半，《第3次α》只玩到最后几话就不玩了，《OGS》也是浅尝辄止。

有一次我说我在论坛看到有人玩《机战W》玩了8周目，又讨论起来。“真是有问题，《机战W》我玩了一遍就不想玩了，”他说，“《机战》这种游戏哪是这样玩的，爽一次就够了。还多周目什么的，真是傻。”

说实在，那时我很想扁他。因为我从来不觉得《机战》是一个快餐式的游戏，而且这么用心制作的游戏玩一遍就放下实在太浪费了。之后的一段时间里，我和他都没怎么谈过《机战》。

即使如此，他还是和我谈《机战》谈得最多、谈得最快乐的朋友。别人在大谈网游的时候，我和小坚则在大谈《机战》。

“《机战J》的天之志雷马真是太厉害了，次元连结系统真是太BT了，还有那地图炮。”

“隐藏机更BT，不过取得条件很苛刻。”

“《第3次α》R系男主角的机体原型竟然是黑天使！”

“大惊小怪，我觉得黑天使有可能在《OG3》出场。”

“英格兰姆都死了啦，还有黑天使的头很难看。”

……

4

《OG外传》如期发售，作为一个玩不到《机战》的《机战》FAN，（汗）当然也在关注。最终BOSS竟然是真·古兰森，而且那招缩退炮真是邪得很有型。白河愁的那句“あなたたちの存在をこの宇宙から抹消してあげます”都被我挂在口边。小坚他当然不知道我在说什么，他对此一点也不感兴趣，这令我很失望。听说他只玩了十几话就不玩了，这也是意料之内的事。

我一直都认为《机战》是一个非常核心向的游戏系列，喜欢的人会非常沉迷，不喜欢的人碰都不会碰。而且“精于此道”实在是一个超级艰巨的任务，日本的机器人动画多如牛毛，而《机战》参战作品又种类繁多。看到论坛上的FANS研究得如此深入，有些佩服，又有些羡慕。当然学好我那半吊子的日语是最优先的。小坚他从来不去做这种事，用他的话说是“顺其自然”，对他来说，只要有《机战》新作玩就可以了。

有一次我和小坚谈起《OG》的BGM。我非常喜欢《Every Where You Go》、《ダークプリズン》、《钢铁の孤狼》、《我ニ敌ナシ》等。小坚却表示他毫无兴趣：“我其实不是很喜欢《OG》，我还是比较喜欢正统的《机战》。”



可能最近几款《机战》都是《OG》，的确有点烦。今年的《机战》作品只公布了NDS的RPG《OG传说》和PSP的炒冷饭《机战AP》，总觉得没有太令人惊喜的地方。

直到一天，小坚他突然跑过来对我说，“《机战Z》公布了！”

我还未明白什么事，上网一看，原来期待已久的《机战》正统作居然还出在PS2上，而且《交响诗篇》和《高达SEED-D》终于参战了。

我太激动了，一手拍在小坚的肩膀上，两人像个傻瓜一样相视而笑。这时我觉得，正是这种对《机战》的感觉，维系着我们的友情。



万能先生的泡妞生活 夜间实战篇

NDS ◆Takara Tomy◆ETC

在这个复杂而纷乱的时代，你还在为如何更受女孩子欢迎而头疼吗？你还在想尽各种方法让自己看起来更具魅力吗？如果你为这些烦恼，那么，就让这款游戏帮你打造通往玫瑰乐园的金光大道吧！

该游戏是掌机平台上非常猥琐的一款作品，你随时都可能被游戏弄得哈哈大笑。主角立石干太，上班族，宅男，（下班后宅男？）爱好是泡妞。虽然他长着一副蜡笔小新一样的猥琐外表，但最终总能凭三寸不烂之舌和各种手段抱得美人归，单凭这点，就已经能吸引到众多宅男了吧。



游戏搞笑功力颇为出众。首先是对众多经典的恶搞，被恶搞对象据初步收集有：《脑白金》、《游戏王》、《龙珠》、《灌篮高手》……记得笔者玩时，里面角色说到一部叫《珠龙》的漫画，收集101颗“珠龙”可以实现一个愿望的剧情那个汗啊，游戏制作人也不怕半夜醒来一干赛亚人趴在窗上吗……搞笑第二点来自于猥琐主角的表现了，极度欠打的表情与台词让人喷饭，尤其是你故意去选一些错误的回答时，搞笑杀伤力无法估量。

当然，游戏真正作用是教你如何泡妞，所以，搞笑归搞笑，它还是很有用的。据很多玩家体验过称，本游戏的确有助于泡妞。它里面教到的知识以及各种情况下的应付方法的确对现实中的我们有很大帮助。从这种意义上看，本游戏是很好的教育软件。

连猥琐大叔也可以，我们当然也行！让我们抱着这种信念往前冲吧！如果你是一个高龄单身汉，那么，在这个夏天就让这搞笑旋风指引你通往名为恋爱的国度吧！

评论人：左子乱　评分：8

超级机器人大战A 携带版

PSP ◆NBGI◆SLG

PSP上的第二款机战如期而至，让萝卜控们在PSP上过了一把机战瘾！

由于之前GBA机能的限制以及开发经验的相对欠缺，GBA版的《机战A》或多或少有一些瑕疵，但是现在PSP机能的大幅提升，不仅让我们能在掌机上玩到媲美家用机级别的画面，更让一些有恋声癖的玩家过足了瘾，听着游戏中的角色喊出让自己热血沸腾的经典台词，的确是很惬意的。画面上，本作虽比不上PS2后期的作品，但足以媲美PS2早期的作品，甚至更胜一筹，让玩家体验到目前掌机上最强的《机战》。

说到系统，本作取消了GBA版由“信赖度”决定援护对象的援护系统，取采用机师能力援护系统，让游戏战略性进一步得到提高。除此之外，加入的“技能芯片”系统让机师可以更大限度发挥自己的特长的同时，也让玩家可以更好地培养自己喜欢的角色。

说了游戏这么多优点，难道就没有缺点吗？缺点是显而易见的，由于PSP宽屏的缘故，而厂商的偷工减料将战斗画面强行拉到全屏，导致战斗画面模糊，而笔者也忍痛调成了最小的4：3，不免让人想起《机战MX》，而新作亦是如此，着实让人遗憾。

对于这样一款《机战》，除了一些无法避免的问题以及一些人为原因，这还是一款不可多得的作品，无论你有没有玩过GBA版，《机战》饭和战棋游戏爱好者都应该去试一下，体验一次热血的战斗。



评论人：ROCK人　评分：8

雷伊

有人让我针对E3上《FF XIII》跨平台一事写点什么，不过事情已经过去大半月（尽管那“销魂一拍”的余震还在），而且也没咱们掌机什么事，所以作罢。难得有个写博客的机会，还是用来写点游戏以外的东西吧。



得知这次是我写博客时，胧月用“挑衅”的语气笑着和我说了句：“期待。”也许是因为他上次写博客的时候“阴”了我一把，所以很希望这次我能进行“反击”。不过胧月同学，我可从没想过要“报复”你，而且咱们总是这样你写写我，我写写你，读者们肯定会以为我们在自我炒作。不过我还是很感谢你为我提供了一个写博客的题材，虽然它被PASS了。对没有写博客习惯的人来说，硬要憋一篇博客出来还真不是什么容易的事情，尤其是对于我这种“没有追求”、“鲜于从日常生活中寻找乐趣”的人而言。靠在床头捧着笔记本苦于找不到写作题材时，我无意间瞥了一眼趴在床尾睡觉的猫猫，突然有种《如龙见参》里桐生一马得到“天启”时的灵感闪现。对，这次就写猫。

猫猫名叫比比，是它以前的主人给它起的名字。今年4月底，比比的主人家因为要搬新房，所以就把比比交给了我来抚养。就这样，比比离开了它生活了7年的故居，来到了我家（听说它在被带往我家的途中还流了眼泪）。其实在接触到比比之前，我几乎没有养宠物的经验，一开始心理还有点忐忑，因为怕自己照顾不周让猫猫受了委屈。

刚到我家的那几天，比比总是躲在沙发或者床底下，任凭怎么叫它名字它都不出来，给它准备的猫粮它也是动都不动。最要命的是，家里的任何一个角落一不小心就会成为它的临时厕所。每天清洗沙发、枕头、床单的确是够折腾人的，在咨询了其他养猫的朋友之后，他们都说要让上了年纪的猫适应新环境是需要耐心的，买些猫砂装盆子里，说不定它就会乖乖地在里面上厕所。但是猫砂买回来后过了几天，比比依然没有养成定点上厕所的习惯，枕头床单依然遭殃，几次下来，我终于忍不住开口要求它的前主人将它带回去了。不过说来也巧，仿佛是比比想要刻意留下来一般，就在第二天，它终于第一次将自己的便便拉在了猫砂盆里。就这样，历时一个礼拜的磨合战终于拉下了帷幕（尽管现在我还是会时不时遭到比比暗算，它似乎特别热衷于在枕头上尿尿）。比比自然是留了下来，而且随着时间的推移，它也变得越来越不怕生，看样子，它终于是适应了新的环境了。

不过对于我这个新主人，它却仍然没有放在眼里。都说猫是一种孤高的动物，这句话还真是不假。很多情况下，就算我再怎么叫它，它都对我置之不理，总是用它那无辜的眼睛盯着别处。更“嚣张”的是，它有时还会主动跑过来欺负我，有事没事就往我腿上咬一口什么的。我的朋友中不乏爱猫之人，每次有朋友来家里看比比，除了都要对它激萌的外表称赞一番外，还都喜欢对它动手动脚，对于后者比比自然会很不爽。不过它不会把气出在客人的身上，而倒霉的自然又是我了，比比除了会迁怒于我，过来咬我抓我外，有时半夜等我睡着了以后，它还会故意跑过来在我床头叫上几声把我吵醒。不过比比虽然“扭曲”，但有种场合下却也特别听话，那就是家里有虾的时候。只要在家里喊“虾虾”两字，比比不管身在哪个角落，肯定会第一时间钻出来围着你打转。这种方法有时也会被用来引出躲起来的比比，成功率100%。

写了这么多发现要求的字数快凑满了，不过关于比比的“罪行”和“萌点”，只能算是写了冰山一角，并且随着和它接触时间的增多，会越来越发现这小家伙的可爱，以后有机会再给大家介绍吧。最后附上我们家“小帅哥”的玉照一张，顺便告诉大家一个关于比比的小秘密——它没有洗过澡，7年来一次都没有。



文 羽纹 美编 咕噜



超级机器人大战A 携带版

スーパーロボット大战A PORTABLE

PSP	NBGI	S・RPG	2008年6月19日	日版
	1人	6615日元	无对应周边	

在完成这篇研究的时候，羽纹已经将《AP》通关两次，对于不太喜欢现在《机战》作品的本人而言，这实在是很难得，这其中最大的原因还是自己对七年前的GBA版抱有很深的感情吧！说来当初在课堂上躲避老师目光玩游戏的情景还历历在目，现在回想起和老师“作对”的日子还真是别有一番情趣呢。



“GO法”推荐关卡

自从SFC版“《第三次超级机器人大战》”引入机体改造概念的那一刻开始，机战FANS对金钱的“怨念”就从来没有解除过，机体满改造后的华丽数据注定了天文数字般的改造费用，而每个关卡中获得的那丁点资金完全就是“杯水车薪”。没有足够的金钱强化自己喜爱的机体是机战饭的“痛楚”，而眼镜厂似乎也意识到这点，于是乎在SFC版“《第四次超级机器人大战》”引入了“GO法刷钱”这一功能，“你可以不用，但是你不能不知道”，“GO法”的经典程度可见一斑。

“GO法”一词中的GO意指GAME OVER，顾名思义，就是在GAME OVER上做文章——从“《第四次超级机器人大战》”开始，玩家在关卡中达成失败条件时并不会结束游戏，此时画面会自动跳回到本关开始处(后期的作品则是直接跳回过关界面)让玩家重新开始，而之前获得的金钱、机师获得的经验和PP等要素都会全部继承，也就是说，只要玩家肯花时间，满改造绝不是“遥不可及”的梦。

此次的《机战AP》自然是继承了系列以前作品的“光荣传统”，由于本作的难度较高，因此“GO法”在这里就额外引人注目。这里就由羽纹我为大家列几个比较适合用来使用“GO法”的关卡，在这之前还是先来看看注意要点吧。



◀在《四战》里使用“GO法”时记得千万别用中断记录，因为这会导致“GO法”失效！

《AP》“GO法”注意事项

①关卡中获得的金钱、经验值以及机师击坠数全部继承，这样一来练机师的ACE能力就很方便。
②“火星丼”等消费型的强化芯片在使用“GO法”后会自动复原；不过在战斗中获得的技能芯片和强化芯片都会消失。
③由于本作中敌人的等级会与我方角色等级相挂钩，因此使用本方法刷钱、练级不可避免地会让敌人也逐渐变强。

推荐关卡① 第八话 动き出す悪魔／シャッフルの纹章

本关的关卡失败条件有三个，敌人的数量也比较多，而敌BOSS方面除マスターガンダムS和デビルガンダム(复活之后)外，其余都没有撤退的HP限制，这让玩家可以更轻松地赚钱。除此之外，东方不败和恶魔高达的战斗实力都很强，选择多蒙被击坠的失败方式比较合适。

推荐关卡② 第十一话 恐怖！无限机动炮／シークレット・ウェポン 地上路线

由于本关有一击就能将作战单位破坏的无限机动炮存在，因此实施我方全灭会非常轻松。战斗开始后在不破坏无限机动炮的前提下全力将ゲンジェム队歼灭（记得留下一个杂兵机体ガンドーラ），这样可以累积的资金在4万以上（未用“幸运”），接下来利用无限机动炮实现自杀即可。

推荐关卡③ 第十二话 星の屑の记忆／スターダスト・メモリー

宇宙路线

本关敌人数量非常多，而经过9回合就算失败的特殊关卡条件也利于刷钱。敌BOSS方面，夏亚、卡多等一帮人都不会出现撤退情况，这让玩家省心不少。战斗的时候要留意GP－02的核弹地图炮，别让对方提前帮你达成了失败条件（笑）。出战人员方面最好派出セイラ、ヒカル等有“幸运”精神指令的角色，而アイナ和カトル（第三回合我方增援）的“祝福”也别忘记使用。如果精神运用得当的话，此役下来可以收入囊中的资金在10万左右。

推荐关卡④ 第二十话 あの忘れえぬ日々／ツヴァイサーゲイン

在本关中，NADESICO小队会因电脑出现故障而与我军为敌，由于它们此时的改造段数全部清零，因此可借此机会来赚钱。如果战前有将ガンダム、シャア专用ゲルググ等机体改造满令全武器追加“防护罩贯通”特性、又或对Zガンダム、スーパーガンダム的武器重点改造，那么贯通对方的重力波防护罩就不费吹灰之力。一般来说，这样即使只派出一机，也能在第3回合的时候将NADESICO小队全部歼灭（对付ナデシコ母舰时需要用到“热血”）。另外一边，我方母舰直接加速向下方影镜部队出现的位置里冲以实现自灭，熟练后整个过程耗时不到5分钟，入手资金在3万左右。



▲零改的NADESICO小队完全就是送菜的料。

推荐关卡⑤ 第二十七话 あなたがいて、私がいる／エンドレス・ワルツ

第三回合主角会作为增援登场，如果之前投入资金对他的机体进行过改造，那么可放心地将其投入トーラス、サーペント等杂兵堆中利用反击来赚钱，全灭资金在4万左右。接下来“自残”我方母舰



的工作就交给全员拥有“自爆”精神指令的W小队即可。

推荐关卡⑥ 第三十话 父と子の绊／父よ、わが子よ

战斗开始前为两架母舰挂上增强移动力的强化芯片然后并排飞行，利用相互之间的援护防御在第4回合左右能安全到达敌人的基地，之后就依靠地形来打击敌目标。战斗过程中记得保留一个杂兵和用来达成失败条件的スカールーク，只要将スカールーク击沉就能自灭。由于关卡敌人数量较多，因此“GO”一轮的时间会稍长，而一次所能刷得的资金在20万左右。

推荐关卡⑦ 第三十八话 静寂の声／サイレント・ヴォイス

作为游戏的倒数第二关，这里出现了大量皮糙肉厚但掉落金钱很多的敌方单位。记得为我方母舰挂上几个“火星井”，然后让主力单位毫不吝啬精神点数地将对方全数消灭，这样等到ハマーン出现之前收入的资金就已经超过10万。在接下来的敌增援单位中，“@·アジール”的击落资金达到了16000/台，务必使用“幸运”后再击坠，其余单位资金也不低，可根据具体情况再使用精神。一般来说打倒ハマーン后积累的资金已超过30万，之后让母舰冲入最后一批敌增援——影镜部队里被击坠即可。



▲本关的敌人回避率和射程都比较优秀，尽量派NT角色上前迎敌吧。

《AP》推荐机体&机师

超级系



ダイモス(龙崎一矢)

稳定的能力值和一堆比较实用的精神指令，再加之“切り拂い”技能发动率100%的ACE奖励使得龙崎一矢在本作中独具魅力。另外，LV10就能学会“热血”这个精神也让他当之无愧地获得了“序盘BOSS杀手”的美誉。如果硬要列出缺点，那就是和其他超级系角色有所不同，龙崎一矢并没有被设定合体攻击。不过他的隐藏必杀技“必杀烈风正拳突き改”基本攻击力就比较高，再加之角色自带LV9的“インファイト”技能（45级之前就能学满），这使得他进入游戏后期也不会出现火力不足的局面。

ゴッドガンダム（ドモン）



相比“《W高达》系列”在《机战》作品中性能的频繁起伏，“《G高达》系列”则一直有稳定的表现，而这其中则以多蒙和他的爱机闪光/神高达最为活跃。多蒙本身能力不错并且有特殊技能“ハイパーモード”的能力加成，而登场早以及取得ACE后气力突破原有上限的奖励使其非常受欢迎。机体方面神高达的最强武器“石破天惊拳”默认为2的射程，这在大多最强武器射程都固定为1的本作里无疑是一块至宝，用他来担当援护攻击角色会非常出彩；另一方面，与多蒙相关的合体技数量众多，这是对付敌BOSS单位的利器。不过稍让人有些遗憾的是神高达的强化芯片凹槽数量只有一个，好在后期它能与风云再起合体，这样不仅能取得飞空能力，而且还能多出一个凹槽，当然如果你愿意砸钱改造满风云再起的话，凹槽数量还能再增加一个。

マスターガンダム（东方不败）



加入条件最为苛刻的东方老师是无可厚非的强力角色，由于自身没有“インファイト”特技的关系，武器攻击力会比弟子多蒙稍微差一点，但是武器的攻击范围和EN的消耗方面则占有明显的上风，特别是基础射程1～4且无使用次数限制的ディスタントクラッシャー非常好用。东方不败的ACE奖励同样为气力上限200，而他和多蒙的高威力合体技则是最受关注的一点，不过这里值得注意的是，双方中如果有一方处于骑乘状态的话便无法使用合体技。

真・ゲッターロボ(龙马・隼人・弁庆)

初期的盖塔和盖塔G都有一个共同的弱点，那就是武器火力不太足。直到真·盖塔登场后，流龙马等人才算真正力挽狂澜。真·盖塔2号本身持有高运动性以及“オープンゲット”、“真マッハスペシャル”两种分身能力，攻击方面还有P属性、最大射程为7格的“ミラージュドリル”，在杂兵战中的表现非常优异；对付BOSS的时候真·盖塔1号就能大展拳脚，由它领衔的合体技攻击力能破万，性能优异。惟一比较可惜的是流龙马等人并没有“インファイト”特技，有条件的话可以给他们使用几个技能芯片以进一步提升攻击力。



ザンボット3(胜平)&ダイターン3(万丈)

综合实力优越的两台超级系机体，无消费的通常武器以及低消费、高威力的合体攻击让两者在持续作战方面的表现比较出色。ザンボット3的副驾驶员惠子持有贵重的精神指令“感应”，而且SP消费量仅仅需要20，这是我军一个贵重的资源。将ザンボット3全改造后会追加“イオン炮”，这更丰富了机体的武装面。ダイターン3这边，机体本身就拥有厚重的装甲，再加之盾防御能力使其成为最坚固的单位。当然，ダイターン3的最大优势并不在此，其驾驶员破岚万丈的ACE奖励能将合体攻击的火力发挥至最大，这点才是最吸引玩家的地方。为了提高会心一击的发动几率，可以考虑将提升技量值的强化芯片都用在万丈身上。



ソウルゲイン（アクセル）



羽纹：超级系男主角的专用机，由于其独特的造型被机战FANS称呼为“胡子机”。机体性能方面HP和装甲值都非常优秀，另外还有HP回复（中）的特殊机能，配合全改造“伤害减少30%”的奖励基本上可以说拥有了不死之身。武器方面无消费、射程为3的“玄武刚弾”倍受青睐，而最终必杀技“麒麟”的攻击力本身比较高，再加之驾驶员的精神“魂”以及“气力130以上伤害上升20%”的ACE奖励使得其顺利突入单兵伤害能力的前三甲。机师方面，アクセル拥有精神“必中”且仅消费10点SP使得他相比另一位主角ラミア更为好用，而LV4的援护攻击等级也使其成为优秀的援攻炮台。

真实系

ガンダム&Gファイター（UC高达系驾驶员）



不可否认，元祖高达在本作中的性能还是很不错的，加入时间早以及武器的改造威力上升率很高都是这部机体在主力队伍中站稳脚跟的资本。其最强武器“スーパーナパーム”满改造后的攻击力有6800，再加之3格的射程让其得到了高援护能力的评价。机体满改造奖励的“バリア贯通”能力让它在面对木星蜥蜴等带有防护罩机能的敌人时表现更为抢眼。在取得隐藏机体Gファイター后还能与其合体为ガンダム（MA），这时不仅基本性能有所加强，而且双人驾驶的情况也对较弱的驾驶员提升等级有很大帮助。即使在得到了ν高达的游戏后期，这部机体仍然能放在前线战斗。



ジム・カスタム（ケーラ）

羽纹：对于机体性能稍差、武器也缺乏火力的吉姆Custom能被列入推荐机体行列的惟一理由，就是它的满改造奖励——命中就会降低对手10的气力。在对付某些BOSS的时候如果主力队员感觉有些吃力，那么不妨先让这台机体进行援护攻击以削弱对方实力。驾驶员的选择方面比较推荐的是ケーラ，她不仅拥有“必中”，而且自身也能学会LV4的援护攻击，可以说与该机体形成了“绝配”。

ガンダム试作3号机（コウ）

羽纹：高达系难得的好用机体之一，使用便利的地图兵器、强力且丰富的射击武器、EN消费合理的必杀技以及武器满改造后在高达系机体中顶级的火力都是那么难能可贵，而且在机体性能方面耐久力、机动力和运动性都非常优秀，即使是无改造也不用担心会被过早击落。至于弱点嘛，就是武器的命中补正相对偏低，让有“必中”的机师来搭乘会比较合适。此外由于是宇宙专用机，想在地面活动时记得加装地形适应芯片。



机师方面之所以推荐コウ，是因为他同时拥有必中、魂和爱三个精神，虽然没有NT，但考虑到NT对命中的加成确实太少，远没有一个必中来得实在。而且コウ本人还自带有LV3的援护攻击，给人感觉意外好用。

サザビー（クワトロ or カミーユ）



游戏终盘才能入手的隐藏机体，空、陆、宇三S的地形适应是一大亮点。武器方面除浮游炮外，还有来福光线枪以及メガ粒子炮这种高射程、低EN消费型的光线类远程武器，即使在敌方“切り拂い”能力很强的情况下也能放心攻击。机师方面选择クワトロ（取得ACE称号之后）的话能给相邻同伴更大支援，注意他的10%命中、回避加成是可以与EWAC机能效果相重叠的；而选择カミーユ的话则是利用它的ACE能力弥补下サザビー火力稍弱的缺点。



ドラグナー3型（ライト）



这台机体的最大本钱就是“EWAC（大）”机能，同时还能修理，是组成防御阵型的核心成员之一。由于敌人攻击时多会选择它为目标，因此要多留意运动性方面的强化。说到这里也不得不提下ナデシコ和ガルバーFX II这两台机体，如果玩家手里资金充裕的话也不妨将它们改满，这样三台机体同时展开的支援网会非常有魅力。

难点BOSS击坠法介绍

本作的一大特点就是多数BOSS都会在HP不足时撤退，一般来说这个比例是30%，当然也有少数例外的存在。由于这些敌BOSS身上会掉落不少优秀的强化芯片，因此如何击倒他们是必须深思熟虑的问题。甚至可以说，整部《AP》(GBA原版也同样如此) 都是在围绕30%这个数据在做文章。下面羽纹就为大家介绍下游戏中出现的几个难点BOSS的击坠方案，在此之前先要说明的是，想打倒它们就必须在自己的武装改造上下功夫，用"GO法"积累资金是一个必不可缺的环节。像盲先知这种仍在为0改通关而奋斗的同学，我只能很遗憾地说这些强化芯片与他无缘咯。(盲先知：……哎，很遗憾，被羽纹言中了……)

第五话 二人の舰长／ロンド・ベルVSナデシコ

击坠难点BOSS	デビルガンダム（撤退HP15000）
掉落强化芯片	格斗值+10

恶魔高达的第一次登场较早，而且由于它的HP值由GBA版的20000猛升到50000，要想在此刻击坠对方并不算容易。虽然我方强力角色多蒙会在本话加入，不过之前无法改造的情况只能让我们放弃用他主攻的想法。这里推荐的击坠方案为"一矢（热血）+主角援护攻击"，考虑到一矢在LV10的时候才能学会热血，因此在这之前利用"GO法"提升等级是必须的。除开一矢外，另外还有两位角色也能成为主攻人选，第一位是セイラ（LV5就能出热血），让她驾驶ガンダム使用最强武器"スーパーナパーム"；第二位是ボス（LV9出热血），驾驶マジンガーZ用"大车轮ロケットパンチ"都能达到相同的效果。



▲一矢绝对是游戏初期值得信赖的同伴。

第八话 地上路线 动き出す恶魔／シャッフルの纹章

击坠难点BOSS	デビルガンダム（撤退HP15600※选择地上路线第二回时）
掉落强化芯片	アルティメット细胞 or ブースター

注意在亚伽玛战舰升空之前将恶魔高达第一次击坠的话就能得到"アルティメット细胞"，之后它会复活并增加HP撤退限制，此时再将其击坠就能得到另一个强化芯片"ブースター"。如果在亚伽玛战舰升空之前未能将恶魔高达第一次击坠的话，它就会直接附加HP撤退限制，也就是说这样一来玩家就会少拿到一个芯片"ブースター"。

要击坠恶魔高达必须使用热血，此时由于路线分支导致队伍人员被拆散，而留守地面的角色多数习得热血都比较晚（主角和タップ是LV14、ライト和流龙马是LV16，而多蒙则要LV20），这让击坠形式变得比较不利。好在本关增援角色シュバルツ的出现立刻为玩家扫去了烦恼，此人登场时就已掌握"魂"，即使没有经过改造，其最强招式的威力也超过4000，玩家只需要在前期多让他清理杂兵提升气力，之后再配合主角的援护攻击即可轻松击坠目标。



▲シュバルツ能削弱恶魔高达14000左右的HP。

第九话 地上路线 その名も、サンボット3／ザンボット・コンビネーション

击坠难点BOSS①	バンドック（撤退HP18000）
掉落强化芯片	射击值+10
击坠难点BOSS②	スカールーク（撤退HP18690）
掉落强化芯片	ガンファイト+1

バンドック

由于敌方机体的HP基数大，而上话为我们"排忧解难"的シュバルツ并不会在这话中出现，这里的击坠难度可想而知。在游戏一周目情况下还是推荐多蒙主攻配主角辅攻的方式，先决条件是闪光高达的武器有13段改造、主人公的武器有9段改造，之后在攻击时为多蒙用S/L凹出会心一击就能将目标击坠。

スカールーク

スカールーク方面则是推荐合体攻击+援护攻击来解决，现目前可以使用的合体攻击有两种，其一是龙骑小队的"恐怖のトリプルアタック"，其二是盖塔和盖塔Q的"ダブルゲッタービーム"，强烈建议用前者，因为在解除龙骑小队合体技LV15使用限制的时候其2号机驾驶员タップ就已然习得"热血"，这让击坠难度大减。另外要提醒的是记得为主攻单位挂上飞空芯片"フライトモジュール"以增加攻击力，如果负责援护的主角已取得"气力130以上伤害+20%"的ACE奖励的话那就再好不过了。

第十三话 现れた「影」／シャドーミラー

击坠难点BOSS	敌对主角机（撤退HP70%以下）
掉落强化芯片	勇者の印

在整个游戏过程中只能得到两个的超实用芯片“勇者の印”是玩家绝对不能错过的。这次敌目标的HP基数虽算不上高，不过由于剩余70%血量就会撤退的限制，想击坠并非件易事。这里的推荐方案有两种：一是破岚万丈和神胜平的合体技Sコンビネーションアタック，二是“一矢or主角or多蒙+援护攻击”。选择前者的话一般用神胜平来攻击，主要原因是他学会“热血”的时间更早，羽纹测试的时候对其机体ザンボット3的武器进行了14段改造，在神胜平等级16、气力150的状态下对目标造成的伤害在22000左右，连援护角色登场的机会都没给。

选择第二种方案的话要保证主、援攻单位的武器强化阶段在13以上，并且主角最好已取得ACE称号。一矢和多蒙之间更为推荐前者，原因就只有一个——一矢热血习得等级早；如果是主角负责主攻，那么援护角色推荐卡缪（カミーユ），驾驶机体自然是ガンダム。由于主、援攻双方都有“气力130以上伤害+20%”的ACE奖励，实际伤害值并不比超级系那几位候选者差。

最后的最后，“フライトモジュール”和“防尘装置”这种能提升伤害的强化芯品一定不要忘记装，如果之前没有放跑敌BOSS的话，芯片是绝对能拿够的。

第二十话 あの忘れえぬ日々／ツヴァイザーゲイン

击坠难点BOSS	ツヴァイザーゲイン（撤退HP20000）
掉落强化芯片	ハロ

本作中强化芯片“ハロ”的性能差强人意（话是这么说，但其性能创系列新低绝对是不争的事实），这也导致其受关注度远比不上同为顶级芯片的“勇者の印”、“钢の魂”，不过本着不放过任何一个BOSS的原则我们也要将ツヴァイザーゲイン击坠。毕竟挑战强敌人也是游戏的一大乐趣。

本着对真实系机体的爱，羽纹在这里派遣的是アシュセイヴァー（男主角アクセル驾驶，LV27，射击217，SP110）、ガンダム（カミーユ驾驶，LV27，射击190，SP73）以及Gファイター（コウ驾驶，LV27，SP83）三部主机前去挑战最终BOSS。其中Gファイター的任务就是同ガンダム合体提升移动力，并且让コウ提供“必中”。改造方面アシュセイヴァー和ガンダム都是运动性、EN以及武器全改，附加的强化芯片如下。辅助角色有ノイン、ファ、バニング三位，另外为母舰挂上4个“火星丼”。

强化パーツ 主角机	强化パーツ 高达
勇者の印	フライトモジュール
ソーラーパネル	大型マガジン
フライトモジュール	高性能レーダー
	メガブースター

战斗开始时先让ファ和バニング分别对主角和カミーユ各激励一次，完成后两人一边凉快去。接下来主角和カミーユ自己使用气合一次，这样两人气力均为125，之后两人往地图右下方移动，中途的三架ゲシュペンスト要打倒以提升气力，这样在BOSS登场前两人的气力均上升到130，ACE效果发动。第三回和我方行动时为两人使用“必中”并移动到如下位置，BOSS登场后必然会攻击ガンダム



（MA）两次，由于机体运动性已改满，对方命中率为0%，用“スーパーナパーム”反击两次削弱对方20000+HP，对于处于河川里的杂兵要多用实弹和格斗武器来还以颜色。第四回合我方行动，主角用最强技“ソードブレイカー”配热血再加上カミーユ援护能打掉30000+HP，然后コウ加热血、カミーユ攻击再削弱20000+左右HP。这样BOSS的体力正好剩20000左右，第四回合敌方行动，BOSS回复10000HP，利用他的攻击进行反击将这部分增加的HP磨掉并保持在21000左右的程度（注意此时敌BOSS底力效果发动，命中率提升到40%左右，可能会用到S/L），如此一来在第五回合主角再加热血用一次最强技就能将目标解决，整个过程中主角的消耗SP用ノイン的“献身”来回复（此人的SP用母舰的“火星丼”来回复）。



以上就是羽纹击倒本关BOSS所用的方法，实际上可行的方案还有很多，例如万丈和胜平的合体技、多蒙和阿莲比的合体技甚至主角单挑都能解决掉对方，由于大致思路和上面所提供的战术相仿，这里也就不再多说了。

第二十三话 「俺たちの战争」が始まる／正义と、爱と

击坠难点BOSS	元一郎（第三回合开始时撤退）
掉落强化芯片	SP消费ダウン

击坠难度不高，但非常麻烦的一个敌BOSS。由于剧情原因此时只有アキト一人出战，而玩家最后为其强化的机会是在20话开始之前（之后几话他会缺席）。BOSS元一郎的机体血量33000，附带“ディストーションフィールド”机能，比较麻烦的地方就在于アキト的武器全部没有贯通防护罩的特性，这直接导致了击坠难度的飙升。

从目前的击坠成功报告来看，将アキト的等级练到99是一种稳定的击坠方案，如果您有足够的耐心用“CO法”达到这个结果，那么这块稀有的技能芯片必然属于您。这里要特别提醒的是，LV99状态下アキト的SP为198，一定要为他使用一个增加SP上限的技能芯片以提升至200以上，这一步很关键。下面就介绍具体的战法。

第一回合我方顺序：控制アキト移动到元一郎右一格、下三格的位置用ミサイル对目标进行攻击。

第一回合敌方顺序：元一郎的攻击用レールガン进行反击，其余杂兵バッタ用ミサイル反击，如此一来在回合结束时アキト的气力提升至130左右。

第二回合我方顺序：两次“热血＋觉醒”（必要SP消耗200），然后按照“对舰ミサイル×2、レールガン”的武器使用顺序攻击元一郎，之后结束回合。

第二回合敌方顺序：如果上面的步骤进行顺利的话，那么这时在元一郎攻击时再用レールガン反击就能成功将其击沉。

羽纹个人感觉这个BOSS的击坠难度可以排到整个作品之首，其严格的前期准备条件会让许多人望而却步。除上述方案外，现在也有将アキト的射击值通过使用芯片提升到280以上（LV99时アキト的射击值为214），然后在LV83左右击坠元一郎的报告，不管怎么说，这都是件异常艰巨的任务，要想取得这块芯片必须做好充分的思想准备。

《AP》各种计算公式详解

PART① 命中、回避率计算公式

《AP》留给玩家印象最深的一点是什么？相信十个人里有九个都会回答“命中率实在太低了！”。的确，这个环节一直受玩家诟病和抱怨，而造成这一情况的出现无非就是相关计算公式的设计不太合理，下面就让我们来看看具体是怎么回事吧。

·基本命中率＝（攻击侧角色命中值/2+140）×攻击侧综合地形适应修正＋武器命中补正＋特殊技能补正（※1）

·基本回避率＝（攻击侧角色回避值/2+机体运动性）×防御侧综合地形适应修正（※2）＋特殊技能补正

·命中率＝（基本命中率－基本回避率）×防御侧机体体积补正（※3）＋距离补正（※4）－地形效果

·最终命中率＝命中率＋特殊机能补正（※5）＋连续目标系统补正

※1：包括NT和强化人间的补正，具体增加数据＝{9+(NT or 强化人间技能等级×1)}%

※2：由机师本身和机体共同决定的综合地形适应能力，具体修正值见下

综合地形适应	修正值
S	1.1
A	1.0
B	0.9
C	0.8
D	0.4

※3：机体体积修正表

LL	1.4
L	1.2
M	1.0
S	0.8
SS	0.1

※4：距离补正的具体计算方式为：射程为1时命中率+12%，之后每远离一格命中率－3%，射程在4以上时命中补正统一为0%。

※5：包括EWAC机能的补正和机师的ACE奖励补正（比如クワトロ的支援）。

羽纹 光看计算公式不太直观，还是让我们套个实例子来看一下吧。这里选择的测试目标是龙骑小队的队长ケーン和最终关驾驶ゲシュペンストMK－Ⅱ的杂兵A。先来看看双方的能力情况，ケーンLV42命中能力214、无NT或强化人间技能、综合地形适应A；对方LV45回避能力193、无NT或强化人间技能、机体运动性135、体积为M、综合地形适应同样为A。现在让ケーン用レーザーソード（命中+15）在通常宇宙空间中（无地形效果）以相邻状态攻击对方，命中率如下，的确让人心寒。我们将数据带入公式看一下：



·ケーン的基本命中率：（214/2+140）×1.0+15+0=262

·杂兵A的基本回避率：（193/2+135）×1.0+0=232

·命中率：（262－232）×1.0+12－0=42

·最终命中率：42+0+0=42%

看到这里情况就比较明了了，命中率低的根本原因实际上就是因为双方角色的基本命中回避、命中数据在除以2后本来相差就不大，而固定基数140又基本上被对方的机体运动性给抵消掉，因此导致“命中惨状”的发生。更深一步追述，WINKYSOFT时代的《机战》，其机体的运动性均会对命中率产生影响，而现在眼睛厂开发的作品完全取消了运动性对命中率的修正，如此一来固定基数一旦稍微偏低肯定就会出现这种情况。另外还有一点要抱怨下，“寺胖”您不喜欢真实系机体咱知道，但你也不能将NT机师的特技效果弱化到这种地步啊！NT和强化人间的命中、回避补正为={9+(技能等级×1)}%，也就是说即使NT达到最高的9级，命中、回避的补正也只有可怜的18%。这倒好，我们让LV45的卡缪（命中223、NT8）驾驶Z高达用光剑（命中+15）攻击同一杂兵A，64%的命中也正好是ケーン的命中率42%加上两者命中能力相差的5%，再加上8级NT特技补正17%。相比《机战F》时代9级NT大气的45%命中、回避补正，《AP》的这点数据只能让羽纹感叹“寺胖”你黑真实系黑得真不浅啊……



PART② 伤害量计算公式

·基本攻击力=(格斗or射击能力值+当前气力)/200×武器攻击力×武器的地形适应补正（※1）
·基本防御力=(防御能力值+当前气力)/200×机体装甲值×机体的地形适应补正
·伤害量=（基本攻击力－基本防御力）×防御侧所处地形的地形效果（※2）×特殊ACE能力补正（※3）

※1：武器的地形适应补正效果和综合地形补正的数据资料是一样的，请参考之前罗列的表格。

※2：是指单位处于森林、山丘或研究所等设施的额外防御加成。

※3：特定机师的ACE奖励，包括主角的“气力130以上伤害+20%”、チボデー的“发动カウンター时伤害+50%”等等。

羽纹：伤害计算公式方面没有太难理解的地方，“武器地形适应”方面S和A补正数据分别对应1.1和1.0，虽然表面上看上去没太大感觉，但在部分高伤害量计算对比中差距还是比较明显的。在整个游戏过程中除空S地形适应芯片根据路线选择情况可以获得3～4个外，陆、海、宇的S地形芯片都只能获得1个。

说到这里，可能读者都对“谁是最高伤害的制造者呢？”这个问题比较感兴趣吧，对此羽纹也稍微进行了一下研究。假设在测试者的格斗or射击能力达到满值400、能提升武器威力的ガンファイト/インファイト技能达到9级、武器满改造且对应特殊ACE能力全发动的条件下，单人技和合体技的理论最高伤害前三位排名（假设敌人的防御力为0）如下：

单人第一名 チボデー（ガンダムマックスター-S）

使用招式：豪热マシンガンパンチ（最大攻击力：8350）

理论伤害：(400格斗+10スーパーモード格斗值加成+150气力）/200×8350×1.1（武器S适应）×1.5（カウンター伤害加成）×2（热血）=77154

“拳击手”理论伤害第一确实让人意外，因为真正发掘并使用他的玩家不多，G高达系列里大家的目光都集中在多蒙和东方不败上，实际上这两人的理论最大伤害要比チボデー少了20000多。



单人第二名 アクセル（ソウルゲイン）

使用招式：麒麟（最大攻击力：8150）

理论伤害：(400格斗+150气力）/200×8150×1.1（武器S适应）×1.2（气力130以上伤害加成）×2.5（魂）=73961

机师ACE伤害加成＋稀有的精神指令“魂”＋机体的高威力招式，アクセル和他的爱机ソウルゲイン合力夺下No.2的头衔实际上就这么简单。



单人第三名　破岚万丈（ダイターン3）

使用招式：サンアタック（最大攻击力：7650）

理论伤害：（400格斗+150气力）/200×7650×1.1（武器S适应）×1.25（会心一击伤害补正）×2.5（魂）=72316

拥有精神"魂"+"魂后会心一击仍判定可能"ACE的夺标大热门破岚万丈最终只能屈居第三，究其原因无非就是被泰坦3那火力略显不足的最强技"サンアタック"拖了后腿。

合体技第一名　G高达五人众

招式名称：シャッフル同盟拳

理论伤害：（410格斗+150气力）/200×11650×1.1（武器S适应）×1.5（カウンター伤害加成）×2（热血）=107646

合体技的理论最高伤害依旧是要让チボデー来创造，不过这个实现起来非常有难度，最主要的就是G高达五人众堆一起的时候敌人是否会攻击チボデー本来就说不准，况且还要对方移动到他身边攻击以制造カウンタ——……只能说这就是理论。

合体技第二名　ダイターン3+ザンボット3

招式名称：Sコンビネーションアタック（最大攻击力：9150）

理论伤害：（400格斗+150气力）/200×9150×1.1（武器S适应）×1.25（会心一击伤害补正）×2.5（魂）=86496

游戏中实用性最高的合体技排名第二实在有些冤。



合体技第三名　マジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザー+真・ゲッター1

招式名称 Fダイナミックスペシャル（最大攻击力：10650）

理论伤害：（400格斗+150气力）/200×10650×1.1（武器S适应）×2.5（魂）=80540

"F4"的合体技就不那么显眼了，其中最主要的原因是4个驾驶员都没有额外的伤害补正技能，还好デューク有"魂"，否则这套合体技很有可能被挤出前三甲……

PART③　各种其他杂项计算公式

会心一击

发生几率＝攻击侧机师技量－防御侧机师技量＋武器的会心补正率＋特殊技能修正

※如果攻击侧的技量低于与防御侧的技量，且加上武器会心补正后数据依然为负数，那么必然不会发动会心一击。

カウンター



发生几率＝攻击侧机师技量－防御侧机师技量

※同样是前者数据小于后者的话，技能发动率为0%。要想充分利用チボデー的ACE能力的话记得多给他用几个加技量的芯片。

インファイト特技补正量

LV	攻击力	移动力
1	+50	—
2	+100	—
3	+150	—
4	+150	+1
5	+200	+1
6	+250	+1
7	+250	+2
8	+300	+2
9	+350	+2

强化格斗技威力和机体移动力的インファイト可以说是超级系角色的至宝，不过比较可惜的是像万丈、流龙马和东方不败等主力角色都没有这项目技能，只能依靠技能芯片来弥补了。

ガンファイト特技补正量

LV	攻击力	射程
1	+50	—
2	+100	—
3	+150	—
4	+150	+1
5	+200	+1
6	+250	+1
7	+250	+2
8	+300	+2
9	+350	+2

在本作中，ガンファイト特技的射程补正仅仅对地图兵器无效，而格斗系和射击系2以上射程的武器都可以享受到相应效果，这对射程相对较短的超级系角色来说无疑是个福音。



切り拂い & シールド防御

角色发动几率＝机师对应特技LV/16

“万年不变”的发动几率计算公式，惟一有所不同的是，本作中敌人的“切り拂い”和“シールド防御”的发动几率为我方计算公式的1/2，即机师对应特技的LV/32。





底力技能详解

对命中・回避・装甲补正率

机体残余HP	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
LV1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%
LV2	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	10%
LV3	—	—	—	—	—	—	—	5%	10%	15%
LV4	—	—	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%
LV5	—	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%
LV6	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%
LV7	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%
LV8	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%
LV9	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%

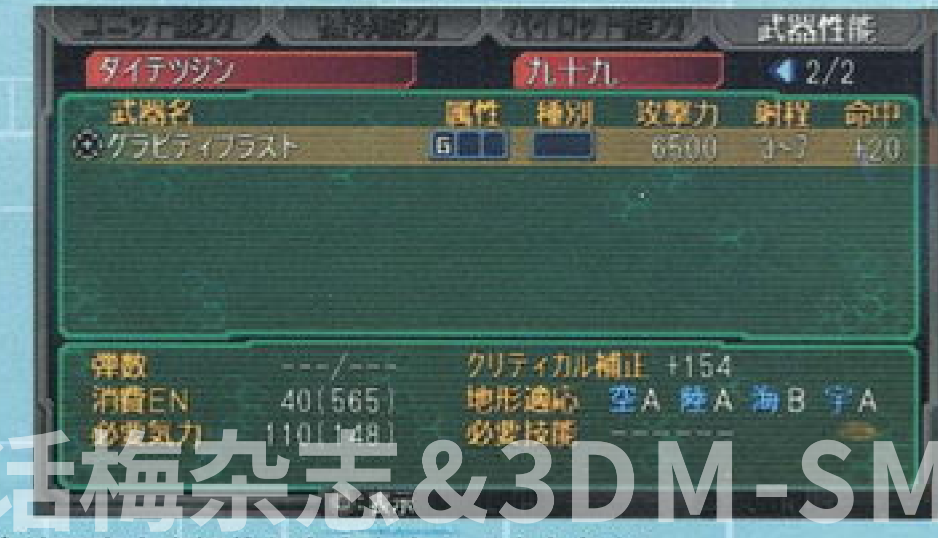
武器会心率补正率

机体残余HP	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
LV1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8%
LV2	—	—	—	—	—	—	—	—	8%	16%
LV3	—	—	—	—	—	—	—	8%	16%	24%
LV4	—	—	—	—	—	—	8%	16%	24%	32%
LV5	—	—	—	—	—	8%	16%	24%	32%	40%
LV6	—	—	—	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%
LV7	—	—	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%	56%
LV8	—	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%	56%	64%
LV9	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%	56%	64%	72%

羽纹 “底力”技能在本作中的实用性相对其他作品有很大提高，不用说别的，就LV9时45%的命中率补正、72%的会心率补正就是它受到玩家认可的资本。像真实系的主角自带LV7的底力，再给他/她用两个芯片升到LV9，在战斗开始前先用自爆等“自残”方式将HP削减到10%以下，之后把他/她往敌人堆里一扔就能玩“无双”了（机体运动性要改满），在这种情况下，即便是最终BOSSウィンデル、レモン等人对你的命中率都只能是0%，而武器平均80%左右的会心率也让战场上无时无刻都在跳动着“クリティカル”的激情字样。

最后来谈谈两个与底力有密切关系的机体和角色，第一个是W高达里的张五飞，其机体アルトロンガンダム的全改造奖励是使用自爆后HP残存1，无疑用他来帮助同伴发动底力效果是最快捷和方便的，如果张五飞本身等级高的话还能借助这个特性给修理单位“骗”点经验值。第二个是机动战舰NADESICO里的白鸟九十九，这个家伙的机师ACE奖励是“底力效果变为两倍”，也就是说在LV9底力的情况下，他乘坐机体的装甲可以修正为通常状态下的1.9倍；而武器的会心率补正也达到了令人瞠目结舌的地步……





▲6954的装甲值以及154%的会心率补正会让玩家牢牢记住”白鸟九十九“这个名字。

狩猎季节2G 第9话

画廊







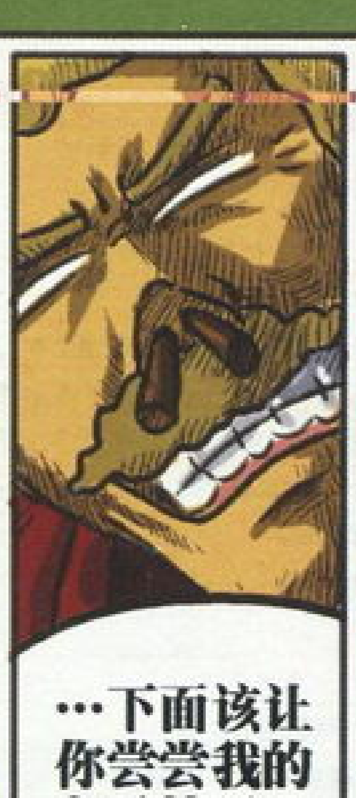





睡眠气体！
小心！！又是这一招！！


雅典娜说过：同样的招数对圣斗士是不管用的XD！！


嘎嘎嘎！！
大意了…又、又中招了


…下面该让你尝尝我的必杀技了…


涂有老子精心调配的爆烈药剂的箭…


弓之最終奥義·真·菊花殘
TO BE CONTINUED...

掌机游戏综合发售表
NEW GAME RELEASE SCHEDULE

如果平时留意我们的发售表，相信不少读者都会发现PSP平台的预定发售游戏正在变得越来越多。伴随着去年下半年PSP-2000的发售，PSP在日本一扫之前的低迷，销量出现猛增趋势。而许多第三方厂商正是在去年年底今年年初的时候开始加大PSP游戏的开发力度，由于开发需要一定的周期，所以很多游戏目前还没有公布，相信今年秋季以后，会有更多PSP新作陆续公布。要想看到这些游戏的最新情报，不要忘记买《掌机王SP》哦。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年8月					
7日	火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新・暗黑龙と光の剑	Nintendo	S・RPG	4800日元
7日	召唤之夜2	サモンナイト2	NBGI	S・RPG	5040日元
7日	学校恐怖流言 花子来了	学校のコワイうわさ 花子さんがきた	Arc System Works	AVG	3300日元
7日	救急救命 超执刀2	救急救命カドゥケウス2	Atlus	ACT	5040日元
7日	反叛的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场	コードギアス 反逆のルルーシュR2 盘上のギアス剧场	NBGI	TAB	5040日元
7日	三国志大战・天	三国志大战・天	SEGA	TAB	6090日元
7日	玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌	マール王国の人形姫 天使が奏でる爱のうた	日本一Software	RPG	5040日元
7日	怪物农场DS2 复苏！驯养大师传说	モンスターファームDS2苏る！マスターブリーダー传说	Tecmo	SLG	5040日元
12日	幻想老师	Imagine Teacher	Ubi Software	ETC	29.99美元
12日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA Sports	SPG	29.99美元
12日	N+	N+	Atari	ACT	29.99美元
21日	西格玛倍音	シグマ ハーモニクス	Square Enix	RPG	5490日元
21日	东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	MMV	S・RPG	5229日元
21日	遥远的时空中 梦浮桥	遥かなる时空の中で 梦浮桥	Koei	AVG	5040日元
22日	雷电十一人	イナズマイレブン	Level-5	RPG	4800日元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	RAC	29.99美元
28日	新世纪福音战士 绫波育成计划DS with明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画DS withアスカ补完计画	Broccoli	SLG	5040日元
28日	战术公会	タクティカルギルド	Success	SLG	3990日元
28日	出包王女 刺激紧张！ 林间学校篇	To LOVEるーとらぶるーワクワク！林间学校编	MMV	AVG	5040日元
29日	模拟人生2 公寓生活	The Sims 2 Apartment Life	EA Games	SLG	29.99美元
2008年9月					
4日	蓝龙PLUS	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980日元
4日	绝对可怜之子 第4个孩子	绝对可怜チルドレンDS 第4のチルドレン	Konami	SLG	5250日元
4日	放学后神秘俱乐部 26扇门	放课后ミステリー俱乐部 26の扉	Interchannel Holon	PUZ	4179日元
4日	甜甜私房猫 小叽来我家	チーズスイートホーム チーがおうちにやってきた！	Interchannel Holon	AVG	5040日元
5日	索尼克编年史 暗黑兄弟会	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	SEGA	RPG	29.99欧元
11日	美少女梦工厂4 特别版	プリンセスメーカー4DS スペシャル エディション	Cyber Front	SLG	5040日元
12日	猜谜学园DS	クイズマジックアカデミーDS	Konami	ETC	5250日元
13日	口袋妖怪 白金	ポケットモンスター プラチナ	Nintendo	RPG	4800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99美元
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	A・AVG	5040日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99美元
25日	毁灭世界 被引导的意志	ワールド・デストラクション 导かれし意志	SEGA	RPG	5980日元
25日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	SLG	5090日元
2008年10月					
9日	铁道少女DS 终点回忆	铁道むすめDS ターミナルメモリー	Takara Tomy	AVG	5040日元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元
23日	决意 死亡标记	ケツイ デスレーベル	Arika	STG	售价未定
2008年秋					
未定	希德与不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫DS+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+	Square Enix	RPG	售价未定

08.07 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑



■Nintendo■S·RPG■4800 日元

本作是FC版系列初代作《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的强化重制版，玩家将要扮演已灭国的阿利提亚王国王子玛鲁斯，为了对抗邪恶帝国德鲁亚以及复兴祖国而踏上征途。游戏承袭原作故事剧情，画面与系统方面则焕然一新，全新的序章情节、地图内增加记录点以及职业变更系统等众多原创要素更是体现出厂商的诚意。除此之外，游戏还设计有Wi-Fi对战功能，玩家可与朋友进行一番激烈的厮杀。



07.31 梦幻之星 携带版



■SEGA■A·RPG■5040 日元



本作基于《梦幻之星 宇宙》及其资料篇移植而来，该系列相比前辈《梦幻之星 在线》，大幅强化了动作要素，种族、职业、武器、技能等系统愈加丰富，让玩家能更多地把注意力从单纯的刷武器转移到对角色的培养上来。相比原作，游戏的难度有所下调，锻造武器不再受到成功率的限制。PSP版的本作最多支持四人联机协力，非常适合不太擅长硬派ACT、同时又喜爱联机体验的玩家。

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
未定	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	RPG	售价未定
未定	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	A·RPG	售价未定
未定	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后的时间旅行	Level-5	AVG	售价未定
2008 年冬					
未定	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	售价未定

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008 年 8 月					
7日	流行之神 2 携带版 警视厅怪异事件簿	流行り神 2 ポータブル 警视厅怪异事件ファイル	日本一 Software	AVG	5040 日元
12 日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA Sports	SPG	39.99 美元
12 日	N+	N+	Atari	ACT	29.99 美元
14 日	疯狂出租车 双重打击	クレイジータクシー ダブルパンチ	SEGA	RAC	5040 日元
14 日	想君 秋之回忆 3	想い出にかわる君 メモリーズオフ	5pb.	AVG	5040 日元
14 日	秋之回忆 4 从今以后	メモリーズオフ それから	5pb.	AVG	5040 日元
26 日	泰格伍兹 PGA 巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA Sports	SPG	39.99 美元
28 日	玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE +	Gust	RPG	5040 日元
28 日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040 日元
28 日	FATE/老虎斗技场 加强版	フェイト/タイガーころしあむ アッパー	Capcom	FTG	5240 日元
2008 年 9 月					
16 日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99 美元
18 日	侍道 携带版	侍道ポータブル	Spike	A·AVG	3990 日元
18 日	家庭教师 REBORN 斗技场	家庭教师ヒットマン REBORN! バトルアリーナ	MMV	FTG	5229 日元
20 日	新安琪莉可 特别版	ネオアンジェリーク Special	Koei	AVG	5040 日元
23 日	猜谜大师	Buzz! Quiz Master	SCEA	ETC	19.99 美元
23 日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99 美元
23 日	NBA Live 09	实况 NBA 09	EA Sports	SPG	39.99 美元
25 日	美少女梦工厂 5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Cyber Front	AVG	5040 日元
25 日	游戏王对战怪兽 GX 双重战力 3	游戏王デュエルモンスターズ GX タッグフォース 3	Konami	TAB	5250 日元
25 日	出包王女 脸红心跳！临海学校篇	To LOVE るーとらぶるードキドキ！临海学校编	MMV	AVG	5040 日元
25 日	PC-E 精选 星级战士合集	PCエンジン ベスト コレクション ソルジャーコレクション	Hudson	STG	2940 日元
25 日	卡尔迪那鲁之弧 携带版	カルディナルアーク ポータブル	Idea Factory	SLG	5040 日元
2008 年 10 月					
2 日	一骑当千 雄辩之拳	一骑当千 エロクエント フィスト	MMV	ACT	5229 日元
9 日	超时空要塞 王牌开拓者	マクロスエース フロンティア	NBGI	ACT	5040 日元
21 日	星之海洋 初次启程	Star Ocean: The First Departure	Square Enix	RPG	39.99 美元
23 日	深红编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル 红辉の魔石	SEGA	RPG	5040 日元
30 日	蓝岛物语 少女的约定	蓝岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	SLG	5040 日元
2008 年					
未定	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
未定	世界传说 光明神话 2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年7月12日～2008年7月29日

本月的游戏可真是丰富，除了NDS上一大票可爱型游戏，如《传说的斯塔菲》、《哈姆太郎》等等外，还有《DQV》这样的老牌经典游戏等着玩家来饱餐一顿。PSP方面也一点都不落后，《梦幻之星 携带版》的诸多收集要素足够让玩家们忙上一阵子了。嘿嘿，别急，好戏还在后面，看看8月的发售表吧，暑假才刚刚开始呢！

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2444	日	传说的斯塔菲 对决！ 达伊尔海贼团	512Mb	2462	法	塞德里克 陈的生日	128Mb
2445	日	迪士尼的朋友们	512Mb	2463	法	穷人的文化修养	64Mb
2446	日	助人小天才 快乐黑轮村	512Mb	2464	法	城市之间	512Mb
2447	日	改造节奏大战 龙剑战记 2	512Mb	2465	荷	考试训练文件	128Mb
2448	日	火影忍者 疾风传 激斗 鸣人对佐助	512Mb	2466	日	合金弹头7	512Mb
2449	欧	上旋高手3	512Mb	2467	法	小女孩 旅行与游戏	64Mb
2450	欧	涂画魔女	512Mb	2468	西	功夫熊猫	256Mb
2451	美	AMF 杯保龄球赛	256Mb	2469	欧	我的男婴宝宝	256Mb
2452	日	SIMPLE DS系列 Vol.41 炸弹处理班	256Mb	2470	欧	我的女婴宝宝	256Mb
2453	日	宠物店故事 DS	512Mb	2471	美	太空黑猩猩	512Mb
2454	日	鬼太郎 妖怪大激战	256Mb	2472	日	勇者斗恶龙5 天空的新娘	1024Mb
2455	日	SIMPLE DS系列 Vol.42 废弃病房	512Mb	2473	欧	星星	256Mb
2456	日	流星花园 恋爱吧女孩	64Mb	2474	荷	啪嗒啪嗒	128Mb
2457	欧	滋滋方块	512Mb	2475	美	宠物马	256Mb
2458	欧	动物医院	513Mb	2476	欧	吉他英雄 巡演	1024Mb
2459	意	我的单词老师	512Mb	2477	欧	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	512Mb
2460	法	任何知识 CE1	64Mb	2478	日	凯蒂猫的猫熊运动场	128Mb
2461	西	华纳群星总动员 达菲鸭	512Mb	2479	日	学校怪谈DS	128Mb

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
染感	欧	806MB	公主日 携带版	日	778MB
无限轮回 梦见古城 试玩版	日	8MB	罪恶装备 XXAC 加强版	日	598MB
虚幻勇士 追求无限	美	477MB	英雄传说 空之轨迹 3rd	日	1.21GB
高达 激战宇宙	日	461MB	喧闹少年 找碴大师	欧	424MB
美国大学 橄榄球 09	美	652MB	无限轮回 梦见古城	日	750MB
烈火战车 迎头痛击	欧	1.44GB	梦幻之星 携带版	日	1.07GB
城市滑板	欧	166MB			

影音更新区

本次的电影依然都以怀旧老片为主，比如经典的《阿甘正传》以及宫崎骏的催泪动画片《再见萤火虫》等等。另外要向大家推荐已经放出好几部的高清视频系列——《IMAX》，绝对是展示PSP高清播放功能的炫耀佳品。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
AIR 连载更新中	720MP4	战争机器2 试玩视频	720MP4
阿甘正传	720MP4	IMAX套装 时空	720MP4
第601个电话	480MP4	女神（连载更新中）	480MP4
麦兜的故事	480MP4	药师寺凉子的奇怪事件簿 连载更新中	480MP4
恋姬无双 连载更新中	480MP4	飞机	480MP4
寻堡奇遇2	480MP4	蝙蝠侠 黑城奇谭	480MP4
银行大劫案	480MP4	纽约黑帮	720MP4
黑客帝国	720MP4	王牌制片家	480MP4
IMAX 印度 老虎王国	720MP4	IMAX套装 亚马逊	720MP4
急救飞机紧急抢救 连载更新中	480MP4	再见萤火虫	480MP4

软件更新区

久久没有更新的国产NDS模拟器NeonDS突然推出了新版，提升了模拟效果，但仍有不少游戏无法运行。多格式音乐播放器FAT Player MikMod也推出了V5版，加入了两种播放模式。PSP方面，国产软件再度发飙。简单计算器向科学计算迈进，方块游戏《寻梦俄罗斯》也做得有模有样。值得推荐的是爱搜书推出的eRead PSP，界面漂亮，更提供丰富的图书、漫画资源，暑假有得看了。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
NeonDS	国产NDS模拟器	V0.2.1	Rokoban	推箱子游戏	VTest
NitroTracker	音乐编辑软件	V0.4	ColecoDS	老式游戏机模拟器	V2.1
FAT Player MikMod	多格式音乐播放器	V5			

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PicoDrive	MD模拟器	V1.51	寻梦俄罗斯	方块游戏	V1.0预览版
Filer	文件管理器	V5.3	Deer Avenger Mini	老游戏移植版	V2.1
xReader	电子书软件	V1.1.0 release8	eRead PSP	电子书软件	V7.0
简单计算器	国产计算器	V1.3			

中文游戏区



七日死游戏 | EWIN汉化组

NDS上受到好评的恐怖游戏，截稿前刚刚汉化完毕，在中文环境下体验NDS带给你的惊悚感觉吧。



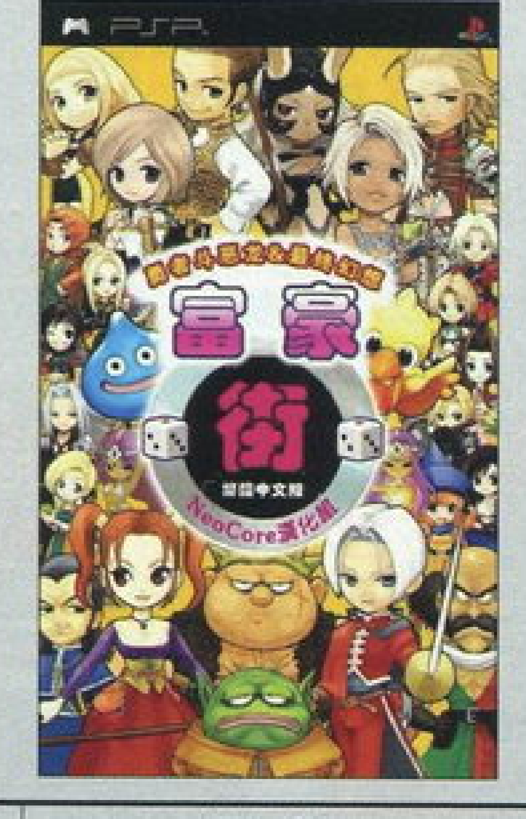
钢之炼金术师 | EWIN汉化组

NDS动漫游戏的汉化版，是一款早期的NDS游戏，现在汉化后玩起来顺畅很多，目前的版本全剧情完全汉化。



合金弹头7 | 中华ACG民间协会、罗伊SD

"《合金弹头》系列"果然人气不俗，新作登陆NDS引来汉化热，中华ACG民间协会和罗伊SD不谋而合，先后分别发布了简体汉化版和繁体汉化版。



富豪街 携带版 | NEOCORE汉化组

PSP上《富豪街》的汉化版，目前卡片部分已经全部汉化，但是剧情文本尚未汉化，和《大富翁》一样的玩法，汉化后更适合各位喜爱休闲游戏的玩家。

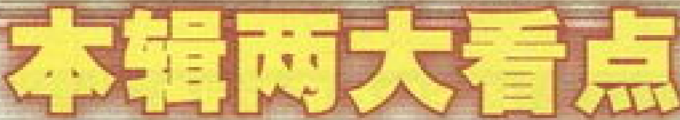


尤歌朵拉同盟 | 中华ACG民间协会GBA末期大作移植

PSP后被汉化，不过汉化组坦诚由于一些原因目前的版本还不是完美汉化版，但作为玩家无论如何汉化版也要比玩日文版好出很多。

本下载列表包含2008年7月12日～2008年7月29日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

精彩内容导视



本辑两大看点

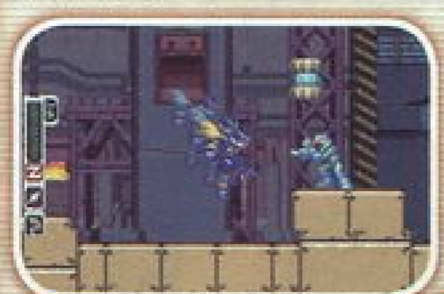
NEW 动漫新番鲜报
——新动一刻



洋葱：动画专栏“新动一刻”正式开办啦。本次我们为大家收录了《夏目友人帐》、《毁灭世界 向世界宣战的六人》以及《鹡鸰女神》这三部新作的剧情介绍。还在为暑期看什么动画而苦恼吗？那么不妨来尝试一下我们的推荐。

《洛克人ZERO2》
极限通关影像（下）

羽纹：本次“超级玩家”栏目接续上次的内容，为您放送《洛克人ZERO2》极限影像的下半部分。





游戏展望台

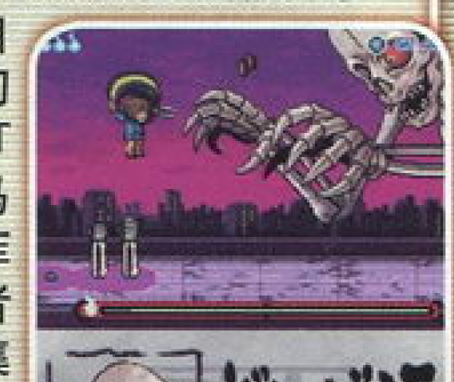
《FATE 老虎斗技场 加强版》／《陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者》／《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS》／《龙珠DS》／《心灵传说》／《西格玛倍音》

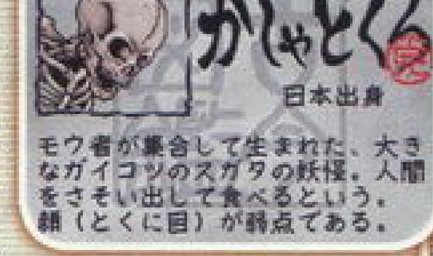


展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

吉他天堂4 极限摇滚／新世纪GPX高智能方程式VS／破烂机器人的浪漫大活剧 步行机车对抗赛／职业自行车队经理2008／梦幻之星 携带版／进化GT赛车／宝石大师 罗马发源地／传说的斯塔菲／城市之间／火影忍者疾风传 最强忍者大集结 激突！鸣人VS佐助／节奏改造大战 龙剑战记2／鬼太郎 妖怪大激战／上旋高手3／七日死游戏／华纳群星总动员 达菲鸭／花样男子 恋爱吧少女／茶犬的房间DS 3／宠物店故事DS／拼图世界大激斗 拼图大战英雄





全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

火热试玩区



合金弹头7
勇者斗恶龙V 天空的新娘
高达 激战宇宙

详解近期当红大作，为您展示劲作的系统和特点！

《口袋光环DVD》Vol.93有奖问答题目

在本次“新作特搜队”栏目里关于“上旋高手3”的演示段落中，演示者与电脑间当时的比分是多少？

A：15比0　　B：15比15　　C：15比30

Vol.92有奖问答答案：B

本辑活动奖品



盟区战卡 3名

感谢盟区提供战卡作为奖品

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

中奖名单

《掌机王SP》第91辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



1名 PSP－2000



1名 NDSL主机

哈尔滨市	屈欣
北京市	吴晓阳

一等奖

6名









NDS烧录卡

广州市	邓森
常州市	顾巍峰
阳江市	姜文慧
秦皇岛市	康绍博
上海市	钱逸尘
苏州市	汪业隆

二等奖







耳机

5名 NDS烧录卡

包头市	胡骞
百色市	黄忠玖
沈阳市	刘迪
北京市	马少博
衢州市	严家俊

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

潜江市	陈乐融
广州市	杜顺龙
洛阳市	郭松山
广州市	黄伟政
武汉市	李肖材
天津市	吴昊宇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

火焰之纹章 暗黑龙与光之剑



官方小说

圣火徽章的起点之作

官方小说与游戏同步发售

“《火纹》系列”的起点之作

再现阿卡内亚大陆的奇幻史诗

进入暗黑战争那波澜壮阔的诗篇

已上市

各地报刊亭有售

游小说 第17辑



《奥丁领域》华丽完结

5万字终焉剧情大放送

已上市 各地报刊亭有售

《战神》

三作故事合而为一

史诗级剧情令人震撼不已

《光环 奥星的幽灵》

《光环》系列

官方小说隆重登场

《使命召唤4》

残酷的战场最后的狙击

潜龙谍影 爱国者之枪

METAL GEAR SOLID 4
爱国者之枪 官方小说（下）

官方小说（下）

一个时代的传奇
一位英雄的史诗

《MGS4》官方小说下集问世

让我们一同陪伴斯内克

走完这最后的旅程

已上市

各地报刊亭有售

模魂志 No. 23



大16开128页＋DVD

模型制作与主流玩具专门志

点燃您的模玩之魂

全面升级 DVD

DVD画质与

标准盘面的结合

为您带来更多更好的

影像

已上市

各地报刊亭有售

ISBN 7-88527-240-1

9 787885 272401 >

掌机王光盘定价：9.8元 本手册随盘附赠不能单独销售